POWER UNLIMITED

E3 2013 VIJF PAGS. VOORPRET

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
KEIHARDE COMEBACK

METAL GEAR SOLID V
KOJIMA FUCKT IEDEREEN

FIFA 14
DE WARMING UP

METRO: LAST LIGHT
ENKELE REIS NAAR DE HEL

grand theft auto V FIVE

WWW.PU.NL
JUN.2013
BP € 4,25



PLUS: MILJONAIR WORDEN MET CALL OF DUTY • LOST PLANET 3 IS COOL • DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D: ALLEEN VOOR Wii 'M NOG NIET KENT • COMPLETE WAANZIN IN KILLER IS DEAD • OVERSPOELD DOOR ZOMBIES IN DEAD ISLAND: RIPTIDE • MARIO & LUIGI: DREAM TEAM WORDT GE-NI-AAL! • UBISOFT GOES CHEAP • NAMCO BANDAI-GAMES OM OP TE VRETEN • KEIHARD KNALLENDE SHOTGUNSPECIAL • PERSONA 4: ARENA GAAT ACHTERLIJK DIEP • RESIDENT EVIL: REVELATIONS HD OOK FIJN IN 'T GROOT • REMAKE VAN THE LEGEND OF ZELDA OP 3DS • TEKKEN CARD TOURNAMENT • EN NOG VEEL MEER...



DON'T FOLLOW. LEAD.





GRID2

VERKRIJGBAAR VANAF
31 MEI 2013

CODEMASTERS racing



GRiD2 is een game waar wij als racefans naar uitkijken. Velen van jullie ook, denken we, en daarom gaan we zodra de game bij ons binnenkomt die shit als een dwaas testen, en onze bevindingen op de site zetten. Ben je dus geïnteresseerd in GRiD2, check dan **PU.nl/grid2** voor een uitgebreide review. Alles over de multiplayer lees je in de volgende Power Unlimited.

PU.NL INHOUD


Pag. 024


Pag. 034


Pag. 016


Pag. 050


Pag. 062

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED



UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Ward Geene, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING Johnny Rijbroek, Haarlem
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special.
Een jaarabonnement kost € 49,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt.
Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers • postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401**.

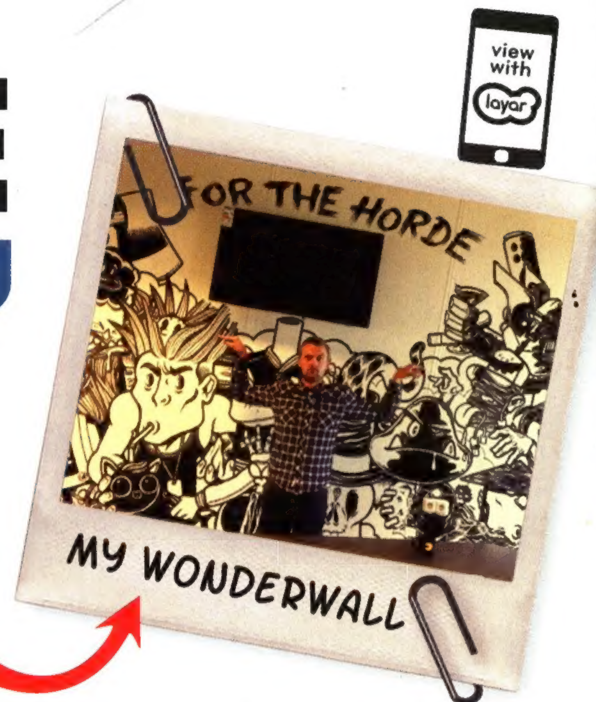
PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden.
Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers,
t.a.v. Abonnementenadministratie,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

VERHUISD DEEL 29



Mooi, hè? GTA V op de cover? Als we Jan mogen geloven, wordt het een topgame! Je leest het in de coverstory, al gok ik erop dat je zelf ook al zo'n vermoeden had.
Maar nog belangrijker: we zijn met de redactie voor de honderdveertigste keer verhuisd in twee jaar tijd. Het is nu de bedoeling dat we hier voorlopig effe blijven zitten. Om de boel op te fleuren, hebben we een paar creatieve gasten uitgenodigd die voor ons een wandtekening hebben gemaakt. Als je goed kijkt, zie je dat er allerlei vage gamecharacters in verwerkt zitten. Het heeft een paar dagen geklieder met stiften gekost, maar we zijn er best blij mee! Gelukkig maar, want ik kijk er echt de hele dag tegenaan.
Op de tv die er hangt, zien we de statistieken van PU.nl. Zo weten we precies wie waarop klikt en wat jullie bekijken. Deze gegevens verkopen we vervolgens door aan Facebook waarmee we bakken geld verdienen en aansluitend de wereld overnemen. Hip hè? Onze redactie heeft nu alleen nog een voetbaltafel nodig en dan zijn we er klaar voor.
Later, ● *Maarten*



IEMAND MOET HET DOEN

Wat een geheimzinnig fototje. Van wie zou die hand zijn die aanbelt bij Rockstar London? En waarom? Duh, waarom bel je rond deze tijd aan bij Rockstar? VOOR GTA V NATUURLIJK!
En die hand? Die is van Jan. Als redacteur met de meeste dienstjaren vond Jan dat hij, en niemand anders dan hij, in aanmerking kwam voor de eerste kennismaking met deze supergame.
De discussie hierover heeft Jan uiteindelijk gewonnen, maar een en ander liep zo uit de hand dat hij niet met z'n beschadigde hoofd op de foto wilde....



Is deze maand al bezig met:

Het E3 Journaal. Ik moet er weer voor zorgen dat het E3 Journaal deze zomer in je browser verschijnt en daarom zijn we nu al bezig met de voorbereidingen.



Tjeerd



Jurjen

Werd deze maand erg blij van:

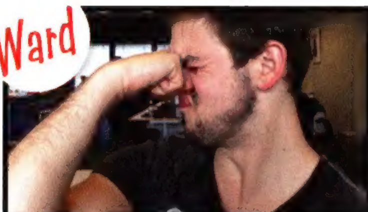
De heerlijk maffe, zwaar uitdagende platformer Cloudberry Kingdom. En ik kon me ook wel in het bijbehorende artwork herkennen.



Florian

Pleurde deze maand:

Heel lomp van de trap en kneusde mijn pols! Had ik eindelijk een goed excuus waarom ik ook deze maand de deadlines van Ed niet haalde.



Ward

Crashte deze maand:

Een quad in een meer. Terwijl ik koppie onder ging, voelde ik slechts schaamte. Eenmaal boven water zag ik Tjeerd er ook met quad en al in plonzen. Hilarisch!

Ondertussen...

Reisde deze maand naar:

New York, Uppsala, Hamburg, Londen en Montreal... en vond toch nog tijd om m'n 15-jarig samenzijn met mijn liefje te vieren. Als dat geen strakke planning is?



Jan

Checkte deze maand:

Mijn PS3/Xbox 360-gamescollectie. En met de next-genners aan de horizon, heb ik nog nét genoeg tijd om de tweehonderd boxed copies te halen!



Graddus

Dronk deze maand:

Veel. Heel veel. Te veel. Tja, er zijn van die maanden die je maar liever zo snel mogelijk aan je voorbij wil laten gaan.



Samuel



JJ

Was deze maand ontroostbaar:

Omdat mijn nagelnieuwe Black Ops 2 iPhone-hoesje kapot gevallen is. Voor het eerste dat er iets bij mij kapot gaat zonder dat ik ermee gegooid heb.



Ed

Verklaarde deze maand:

Het visseizoen voor geopend. Eindelijk kan ik 's avonds weer lekker in m'n tuintje effe een uurtje alleen maar aan m'n dobbertje denken.



Wouter

Zal nooit meer:

Naar Brothers in Arms van Dire Straits kunnen luisteren zonder een enorme leegte in mijn hart te voelen. See you on the other side, Freddie.

Wordt vervolgd...

view with layar

HEFTIGE STRIJD OM TITEL 'POSEUR VAN DE MAAND'

Veel redactieleden zijn de wanhoop nabij. Allemaal willen ze zo graag één keertje in aanmerking komen voor de titel 'Poseur van de Maand' en elke maand worden ze weer afgetroefd door Jan.
Ook Ward deed voor z'n hotel in Los Angeles voor de zoveelste keer een wanhopige poging. Wanhopig inderdaad, want in Smorgasbord toont Jan weer eens ondubbelzinning aan dat hij door al die goedwillende amateurtjes nooit verslagen zal worden.





GROENTJE VAN DE MAAND

Deze foto maakt het goed duidelijk: verschil moet er zijn. Je kunt toch niet verwachten dat je als 'groentje' zomaar even naast de ervaren JJ op de foto de show mag stelen. Effe je plaats kennen, Tjeerd. Eerst nog even een jaartje of drie mooie reviews schrijven, en dan kun je wellicht uit de schaduw van een gigant als JJ treden...



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Sinds Maarten hoofdredacteur is en dus verantwoordelijk voor de voorkant van de PU, vindt ie elke maand dat 'hij' de mooiste cover ooit heeft gemaakt. Dat deed mij terugdenken aan de tijd dat ik zelf een paar maanden hoofdredacteur van de PU was (er moest toen effe een leegte opgevuld worden).
Nog steeds ben ik van mening dat juist in mijn periode als 'baas coverbeeld' de mooiste PU's aller tijden zijn gemaakt. Inderdaad, ik ben dus net zo'n zelfingenomen eikel als onze huidige hoofdredacteur. *ED*



X-MEN

In Ed z'n PU-TV-rubriekje onderaan op deze pagina is er terecht aandacht voor het onvolprezen Xbox-lied van Peter Koelewijn. Natuurlijk hebben we daar zijn eigen foto bijgeplaatst, maar het bijbehorende plaatje van dit vijftal wilden we jullie ook niet onthouden. Die gasten zijn een modellencarrière op een haar na misgelopen. Een kabeldikke haar...

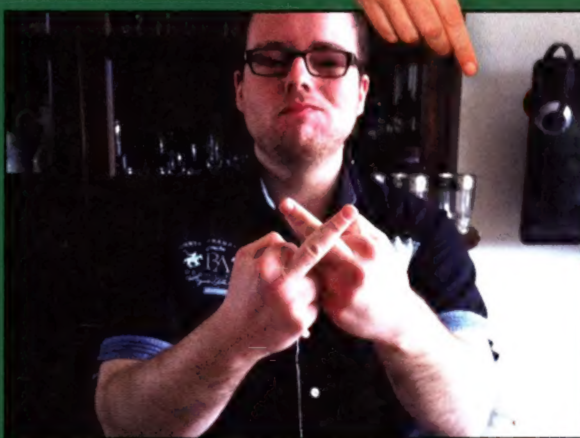
★ PU.NL:

HET NEXT-GEN XBOX-LIED

Alle creds deze maand voor Peter Koelewijn die op de site een fantastische persiflage maakte op Het Koningslied.

Door de regen en de wind
Zal ik voor de winkel staan
Ik bescherm je tegen krassen en stof
Ik zal updaten als jij slaapt
Ik behoed je voor de shitstorm
Hou je veilig met online DRM

Voor de volledige tekst en nog meer dwaze foto's verwijs ik je graag naar PU.nl. Kroontje af voor Peter! *ED*





YO! POST!

brief van de maand

OUWE ABO GENIET OPNIEUW

Hey PU mensen,
Ik lees jullie blad al sinds #1, en heb na een aantal jaar pauze (geen studentenkorting bij jullie helaas) sinds kort weer een abo. Ik geniet elk nummer weer van jullie reviews en (reis)verhalen, maar de mooiste nieuwe toevoegingen vind ik toch wel de bezoeken aan Nederlandse game-ontwikkelaars, de losse features om de gamewereld heen, en de rubriek 'aan het spit'.
Dat brengt me op de reden van deze mail: ik zat net door een ongelezen PU te bladeren (#229) en behalve de lol bij de reviews - Simcity: "op een schaal die je doet duizelen" - heb ik erg genoten van het stuk Monetize F2P. Wat slaan jullie de spijker op z'n kop zeg! Is dit ergens op gebaseerd of heeft een van jullie dit zelf zo scherp ontleed en verwoord? Ik ben benieuwd wie het stuk heeft geschreven en ik hoop echt vaker dit soort verhalen tegen te komen. Een ding heb ik wel gemist, maar misschien is dat meer het adverteren dan het spel zelf: het gebruik van halfnaakte vrouwen die niets met de gameplay te maken hebben om spelers te verleiden. Of ben ik de enige die voortdurend 'Come play mylord' advertenties krijg?
Hoe dan ook, bedankt voor dit en al jullie schrijfwerk!
Groeten,
Mario de Jonge

PS Ik zat me net te bedenken wat mijn oudste herinnering aan mijn eerste PU's is, en volgens mij is dat een chagrijnige briefschrijver die Marcel heet. Schrijft hij nog wel eens?

(Mortal)Marcel zit, as we speak, als alcoholistische dikzak naar soaps te kijken omdat hij in de WAO zit, terwijl hij af en toe, gepast gehuld in een zogenaamde wifebeater, z'n crackverslaafde vrouw een pak rammel geeft. Zo niet, dan horen wij graag het tegendeel, Marcel!

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



LARA EN IK

Lieve Lara Croft,
Het was al weer een tijdje geleden dat wij samen op avontuur gingen, maar twee weken geleden was het weer zover. Op het eerste gezicht leek er veel veranderd. De eerste keer was jij de ervaren volwassen vrouw die mij aan de hand mee nam en mij langs al die gevaarlijke vallen en vijanden loodste en ik was het jonge ventje dat vaak met open ogen om zich heen keek en zich continu verbaasde over de schoonheid van de omgevingen waar we doorheen gingen. Altijd was jij zelfverzekerd en wist ik dat ik met jouw hulp het einde wel zou behalen.
In ons laatste avontuur leken die rollen omgedraaid, jij was het jonge meisje en ik de ervaren volwassen avonturier mede door mijn uitstapjes met onze grote vriend Nathan. Ik voelde me dan ook gelijk verantwoordelijk voor jouw welzijn. Het eiland waar we gestrand waren, was ruw en hard, de bewoners misschien wel nog ruwer en harder en er waren momenten dat ik bang was dat je het niet zou halen. Op het eind was je weer zo volhardend als vroeger en samen werden we een onverslaanbaar team. Ik verheug me op ons volgende avontuur waar we ons allebei als twee ervaren avonturiers in zullen storten en weer een groot mysterie zullen gaan ontrafelen.
Met vriendelijke groetjes,
Mark Goerke



Mensen worden altijd een beetje weemoedig, nostalgisch en dichterlijk van Lara. Nieuwsflits: ZE IS NIET JE VRIENDIN, VRIEND!

GEK VAN DE ZENUWEN

Beste PU mannen,
Ik word er ziek van. 'GTA 5 will be released December 2012'. Euhhh... niet dus. 'GTA 5 will be released March 2013'. Uhm... ook niet. Het zal me verbazen als GTA 5 op 17 december echt uit gaat komen. Elke keer stelt Rockstar het uit, met het smoesje: 'we bieden onze excuses aan, richting fans, maar we hebben extra tijd nodig.'
WTF!! Hoelang zijn ze al niet bezig met GTA 5? Vier jaar? Oké, ik snap wel dat zo'n grootse game tijd nodig heeft om gemaakt te kunnen worden, en dat dan alle bugs er uit moeten zijn. Maar is het een idee om de game eigenlijk gewoon uit te laten komen, bv in juni, en dan even later iedereen een update laten uitvoeren waarna alle bugs eruit zijn en alles verbeterd is wat ze eigenlijk wilden doen tot december? Maar je zal toch altijd nog wel een paar bugs tegenkomen, leg je daar bij neer, Rockstar. En wanneer laat Rockstar eindelijk een extra trailer zien of gameplay, als de fans toch zo lang moeten wachten. Nee, dat doen ze niet want ze willen alles geheim houden.
Dus ik vraag nu aan jullie heren van de PU: was dit bij de vorige GTA games ook al zo? Daar heb ik niets van mee gekregen want ik ging pas gamen in 2009 toen ik mijn Xbox 360 haalde met als eerste spel: GTA IV. En wanneer denken jullie dat Rockstar nog een trailer laat zien of gameplay? Pas bij de E3?
Jullie kunnen wel lezen dat ik heel ziek word van al dit gedoe, maar dat komt grotendeels omdat ik gek word van de zenuwen omdat ik niet kan wachten. Dus Rockstar laat alstublieft de game op 17 december uitkomen!
Levy Zeegers

Goed nieuws, Levy: GTA V komt niet op 17 december uit, maar op 17 september! Maar misschien ook niet... Maar we denken van wel! Maar je weet maar nooit... Maar wie weet!
Hoe dan ook, je bent zo'n enthousiaste jongen, dat we speciaal voor jou dat schattige spelleke op de cover hebben gezet.



★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Hé PU gasten!
[1] Kun je Rayman Legends - PS Vita ook gebruiken voor de PS3?
[2] Is Banjo & Kazooie Nuts & Bolts wat meer voor kinderen bedoeld dan voor de fans?
Groeten,
Shashi Jadoenath

① Legends kom vast naar de Vita, net zoals Origins, maar kleine kans dat ie cross-play wordt.
② Nuts & Bolts kreeg door ons een 65 in de anus geboord, dus dat is nauwelijks een aanrader, voor wie dan ook.

Yo PU,
Is er al iets bekend over Kingdom Hearts 3? De vorige games van deze franchise hebben mij (ook in mijn jongere jaren) flink wat tijd achter de buis en achter m'n handheld gehouden.
De eerste game beviel mij toch het meest, de werelden waar je met Donald en Goofy, of eventueel een personage uit die wereld, door heen struinde waren een enorme tijddoder. Nu ben ik toch wel heel nieuwsgierig naar Kingdom Hearts 3. Weten jullie er meer van af?
Bedankt gasten en keep on the good work!
Groetjes,
Mark van Loenen | Apeldoorn

Het enige dat we weten, is dat het er dik in zit dat het volgende deel nummer 3 is, want we zijn helemaal duizelig van al dat gespin-off. Anders lopen ze ons wel flink te naaien bij het einde van Birth By Sleep. Maar evengoed flikkeren ze er een HD-remake bundel tussendoor; die moet je echter gewoon negeren.

Hallo PU gasten,
Ik heb een paar vragen over de PS4.
[1] Komt er een bundel van de PS4 samen met de PS Vita?
[2] De games van de PS3 die tegen de release van de PS4 uitkomen, komen die ook voor de PS4?
[3] Kun je je PS3 account gebruiken op de PS4?
[4] Kun je het oplaadsysteem voor controllers van de PS3 gebruiken voor de PS4 controllers?
Alvast bedankt voor de hulp.
Groetjes,
mennob

① Wij gokken dat die kans 81,3% is.
② Misschien wel in het geval van de big guns, zoals GTA V, maar sommige moeten gewoon nog effe snel met deze generatie mee.
③ Beter van wel!
④ Nieuwe controller, nieuwe aansluitingen, dus reken er maar op van niet. Bovendien gooien wij die korte kutdraadjes heel graag in de kliko.

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

GRUWELIJK LELIJKE HOEZEN

Yo, gasten van de PU,
Ik ben al lid van jullie blad vanaf nummer 3! (sorry die eerste twee zijn er even tussendoor geglipt...) Helaas is in de tussentijd het gamen een stuk minder geworden door een vriendin en een eigen zaak maar ik lees jullie blad nog altijd met veel plezier (nu ook op de iPad, BAM!).
Nu viel mij tijdens het kijken naar PU LIVE iets verschrikkelijks op. Jullie iPads hebben allemaal geen of gruwelijk lelijke hoezen! Uiteraard hebben jullie geluk want mijn uit de hand gelopen hobby is het ontwerpen en bedrukken van telefoon en tablet hoezen.
In de bijlage een voorbeeld hoe jullie opgepimpte iPhone of iPad eruit zou kunnen zien. Ook vet met je favoriete game op de achtergrond!
Keep up the good work en groeten,
Pieterjan Arends



Leuk hoor, zo'n photoshopje, maar we zijn bang dat we pas écht cool zijn als we de hipster z'n bril ook hebben. Paas ons die shit.

YO!POST! OP PU-TV

Wil je meer YO!POST!? Check dan elke woensdag PU-TV met presentatoren Maarten en Wouter aka Kuifje & Muts.



KULUM



Twitter @wardgeene

Op reis naar:
Los Angeles, Loon op Zand



Speelt:
StarCraft II, Dota 2, GRiD 2





Op deze pagina krijgt elke maand een redacteur de vrijheid om te schrijven over alles wat hem zoal (privé) bezighoudt. Deze keer mag Ward z'n eitje leggen.

HARDLOPEN

Er waren tijden dat ik twintig kilo minder woog, kon eten wat ik wilde en een broek maatje 32/32 geen probleem was. Dat waren de jaren dat ik me nog afvroeg hoe je dik kon worden, want hoe hard ik het ook probeerde, het wilde maar niet lukken.
Inmiddels denk ik daar wel effe anders over. Mijn broekmaat is inmiddels uitgegroeid tot 36/32-34 en dat betekent iets doen met je luie reet of op steeds meer luie reet zitten. Mijn begrip voor de lijnende en jojo-ende vrouwen groeit met de dag.
Nu de zon weer een beetje schijnt, heb ik besloten om voor het eerst in mijn leven hardloopschoenen te kopen en inmiddels ren ik rondjes van drie kilometer om de plas achter mijn huis. Dat is leuk, want daar lopen heel wat knappe dames en die lachen altijd vriendelijk naar mij als ik ze tegenkom. Of dat komt omdat ze me een leuke vent vinden, weet ik niet. Het kan namelijk ook komen door mijn trainingsbroek die vol met verfvlekken zit en nodig aan vervanging toe is.

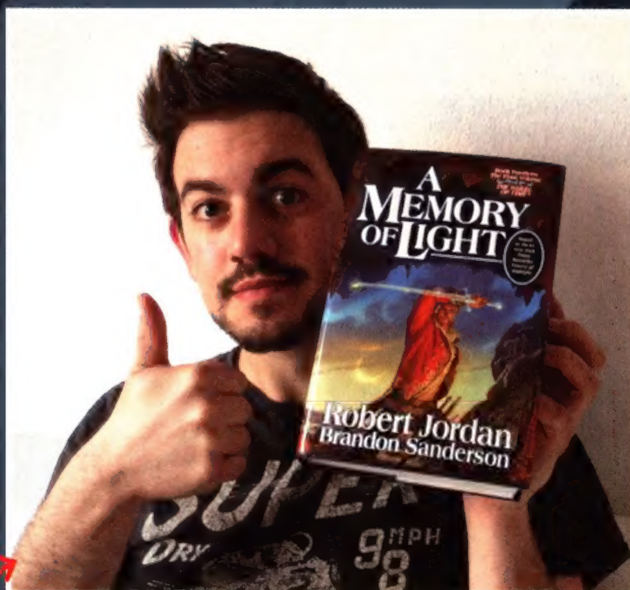


AMBASSADEUR

Geloof 't of niet, maar ik ben nog steeds bijna dagelijks bezig met StarCraft II. Een game die me tijdens de bèta van Wings of Liberty wist te grijpen en waarvan ik de eSport scene nog steeds aandachtig volg. Bizar eigenlijk, want normaal kan een game me met moeite langer dan drie weken boeien.



Mijn liefde voor de RTS van Blizzard is niet onopgemerkt gebleven en sinds kort mag ik me, naast de Nederlandse topspelers Grubby en Ret, ambassadeur noemen van de Dutch StarCraft League, een Nederlandse StarCraft-competitie die z'n zaakjes heel serieus aanpakt.
Als je dit leest, kun je hopelijk nog kaartjes scoren voor de grote finale op 1 juni in Den Haag. Daar nemen de acht beste spelers van de DSCL het dan live tegen elkaar op en dat wordt genieten. Ik ga er in ieder geval bij zijn!

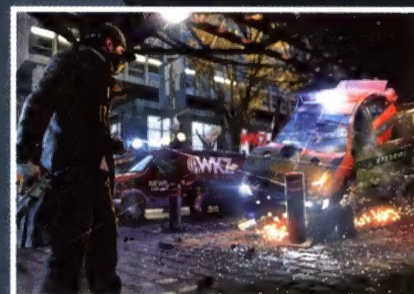


LEEST MOMENTEEL

Op dit moment ploeter ik nog even door het einde van het vijfde boek van Game of Thrones, maar daar hoop ik snel klaar mee te zijn... want dan kan ik namelijk beginnen aan het laatste boek van een serie die me al vijftien jaar in z'n ban houdt: The Wheel of Time. Het laatste boek, A Memory of Light, is weer een enorm dikke pil, en hiermee ga ik eindelijk een stukje jeugdsentiment afsluiten.

GAMES WAAR IK NAAR UITKIJK

GRiD 2: De opvolger van de beste racer van deze generatie. Die moet ik hebben. Wist je trouwens dat ik alle online achievements bezit van Grid 1? Doe dat maar eens na!
The Elder Scrolls Online: Sinds mijn drie uur durende speelsessie in Baltimore weet ik het zeker, ik moet The Elder Scrolls Online hebben! Dit zou zomaar een MMO kunnen zijn die me wél langer dan drie weken bezighoudt.
Watch_Dogs: Hoewel ik nog steeds bang ben dat deze game wel eens heel hard tegen kan gaan vallen, wil ik 'm heel graag een keer zelf spelen.



Power Spy

● Nog steeds geen nieuws over de Xbox 720, behalve dan dat iedereen denkt dat de nieuwe console van Microsoft altijd online moet staan.

● Deze geruchten werden gevoed door de niet bijster handige tweets van Mark Orth, een van de grote jongens bij Microsoft Studios, die meldde dat hij de haat tegen always online niet snapte.

● De Powerspy snapt dan weer niet hoe mijnheer Orth aan zijn baan bij de gigant uit Redmond is gekomen.

● Toch prefereert de Powerspy het always online zijn van de Xbox nog altijd boven het altijd aanstaan.

● Er zit gehoortechnisch een bovengrens aan wat hij qua stofzuigergeluid kan verdragen.

● Er komt een vervolg op Dark Souls en de titel is... Dark Souls 2!

● De titel is waarschijnlijk het enige eenvoudige aan het spel.

● Ook afgelopen maand bezorgde Rockstar ons weer een orgastisch hoogtepuntje door... de voorkant van de GTA V doos vrij te geven!

● Spontaan kwamen alle gamers ter wereld klaar.

● De Powerspy vindt dat als Rockstar zoveel invloed heeft op gamers, ze die invloed ook goed moeten gebruiken.

● En dus, als we bij het volgende screenshot dan toch allemaal tegelijk de boel onderspuiten, laat Rockstar de kracht van dat massale orgasme dan inzetten voor de wereldvrede.

● Er moet toch iets met die levensenergie te doen zijn?

● Overigens kan de Powerspy zich wel wat voorstellen bij een orgasme bij het zien van de voorkant van een doos.

● Alleen was deze bedekt en dat is niet zijn ding...

OPNIEUWS

Geen PR voor nieuwe Far Cry

Blood Dragon vanuit 't niets in de shops

Normaal wordt de release van een game voorafgegaan door een uitgebreide PR-campagne met trailers, trips en previews. Zo niet bij de nieuwe Far Cry 3.



door JJ
twitter.com/GKJJ

Far Cry 3: Blood Dragon lag zo, vrijwel vanuit 't niets, op 1 mei in de shop. Commerciële zelfmoord of briljante arrogantie?
Ik vind het in ieder geval behoorlijk gewaagd. Als je de (fantastische) trailer niet gezien hebt, zou je niet eens weten dat het spel er is. En de minieme info die Ubisoft wél naar buiten bracht, kregen we op 1 april! Zo vragen ze er bijna om.
Aan de andere kant; het past ook wel bij dit spel. Het is lekker campy, stoer, fout en daar hoort ook een fuck you pr-verhaal bij.
Plus het feit dat dit geen peperdure productie is. Meer een zeer uitgebreide mod die tegen een zacht prijsje in de shop ligt. Ubisoft zou zo'n gok nooit nemen met Assassin's Creed 4: Black Flag.

Wat een lol!

1 april en de game-industrie

Ja, ja... ook in de game-industrie wordt aan 1 april gedaan. Ik heb een paar van die sneue pogingen tot humor voor je verzameld, inclusief de mate van geloofwaardigheid.

door JJ
twitter.com/GKJJ



• Er zou een map komen van World of Tanks waarbij je met tanks op de maan kan knallen.
Jurjen laat nog eerder zijn tattoo weghalen (zie screen).
• Er zou een ingang in Guild Wars 2 zijn waar achter je alles in 8-bit kan beleven.
Net zo waarschijnlijk als Ed die al zijn teksten op tijd krijgt.
• Nieuwe Deus Ex wordt 8-bit omdat de uitgever het verhaal niet tof vond en twee man alleen met de job doorgingen via Kickstarter.
De kans dat JJ overstapt naar PES is groter.
• Makers Dishonored melden dat elke bewaker in hun game live door iemand via het internet gespeeld wordt.
Net zo waarschijnlijk als Jan die na z'n Eidos-trip meldt dat zijn liefde voor Thief over is.
• Football Manager zou een retro-versie krijgen van de allereerste footie-competitie gespeeld in 1888.
Wouter matigt nog eerder zijn kakgedrag.
• Blizzard vervangt al je workers in StarCraft II door Warhounds.
Net zo waarschijnlijk als Ward die Uggs gaat dragen.
• Sony maakt bekend dat er een Deathmatch-mode in Journey komt.
En de PS4 krijgt GTA V als exclusive...
• 'Lek' meldt dat er een Far Cry 3 game komt genaamd Blood Dragon.
De slechtste grap van allemaal!

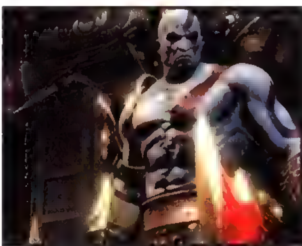
Ascension & Judgment

Tegenvallende cijfers voor prequels

Onze minister president kan wel de positivo uithangen en ons aanmoedigen tot meer uitgeven; die boodschap lijkt bij gamers aan dovemansoren gericht.

door Jan
twitter.com/janmeijroos

Veel gamers houden hun geld in de zak; hetzij om te sparen voor de aankomende next-gens, hetzij omdat ze gewoon minder te besteden hebben door de crisis.
Dat gamers de hand op de knip houden, werd pijnlijk duidelijk toen de recente Amerikaanse verkoopcijfers van twee blockbuster games bekend werden gemaakt; zowel God of War: Ascension als Gears of War: Judgment hebben in een maand tijd schrikbarend minder verkocht dan hun voorgangers.
God of War 3 verkocht in 2010 in een maand tijd 1,1 miljoen stuks tegenover 360.000 stuks in vier weken in 2013.
Gears 3 deed in 2011 in een maand 2 miljoen verkochte spelletjes, terwijl Judgment slechts 425.000 stuks wist weg te zetten in eenzelfde periode.
Crisis of sparen lijken de meest voor de hand liggende oorzaken voor deze bedroevende resultaten... maar het kan natuurlijk ook zijn dat gamers gewoon niet zo geïnteresseerd zijn in prequels.





"Wat doet iedereen toch moeilijk over consoles die altijd online moeten zijn? De elektriciteit valt ook wel eens uit en niemand die daar over zeurt."



Adam Orth van Microsoft Game Studios maakt zich populair



COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

Sneuneuzerij in eSports-community

Er lijkt momenteel weer volop geïnvesteerd te worden in eSports, en dan vooral door de publishers zelf. Toch is niet iedereen daar blij mee.

De prijzengelden van eSports-toernooien worden de laatste tijd weer lekker gespekt door de publishers. Zo duwt Blizzard 1,6 miljoen in StarCraft II, schenkt Activision een miljoen aan het beste Call of Duty-team in de wereld, gooit Wargaming er eveneens een miljoen tegenaan in een nog op te richten World of Tanks League en pompt Ubisoft een fijne honderdduizend euro in hun Shootmania launch-toernooi.

Maar in plaats van dat we allemaal blij zijn, hoor ik vooral een hoop gehuil over 'minderwaardige console-games', 'lucky winners' en 'Counter-Strike is beter'. Mogelijk heb ik het al eens eerder gezegd, maar ik word zo intens moe van die sneue spruitjeslucht mentaliteit. 'Mijn sport is beter dan die van jou, nananananaah'.

Ik heb er echt over nagedacht en goed bekeken welke steekhoudende argumenten er achter deze verontwaardiging zitten, maar ik kan niet anders concluderen dan dat het pure jaloezie is.

Volgens 'kenners' zou de ene game moeilijker of eerlijker zijn dan de andere en dus meer eSports. Tja, schaken is ook eerlijker dan voetbal en turners trainen harder, de NBA is vanwege hun salarycap meer in balans als competitie dan bijvoorbeeld de Champions League, maar maakt dat de ene sport beter/waardevoller dan de andere? Nee. Ik geniet van mensen die welke sport dan ook in al hun finesses beheersen. Een potje CoD op topniveau is net zo tof om te zien als een potje CS. Met als groot verschil dat er opeens veel geld in CoD valt te vangen en niet in CS. En dát vindt men blijkbaar niet leuk.

Jongens en meiden, get over it. De beste zijn, vergt bij elke game skills en ik vind dat iedere pro-gamer waardering verdient. En als je dan toch een grote bek hebt en een andere game te makkelijk of minderwaardig vindt, versla dan de toppers in dat spel. Alleen op die manier zal ik je ooit serieus nemen.

"Alle games na Monkey Island 2 bestaan niet in mijn Monkey Island universum. Ik wil gewoon doorgaan waar die game ophield."



Monkey Island bedenker Ron Gilbert over een mogelijke sequel

Merchandise diaree

Ieder jaar een Star Wars game?

Nu LucasArts voorgoed gesloten is door de zakenmannen van Disney is de vraag wat de Amerikanen met de gamelicenties gaan doen. Zetten ze al hun geld op Skylanders concurrent Infinity of gaan ze extern op zoek naar studio's die voor hen games gaan maken?

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Van een ding kun je zeker zijn: van iedere Disney en Pixar film die tussen nu en 2185 zal verschijnen, zullen licentiegames uitgebracht worden. Hetzij als losstaande game hetzij als extra aan te schaffen pack voor Infinity.

Maar daarnaast zijn er natuurlijk de Star Wars en Indiana Jones licenties. Nu bekend is geworden dat Disney ieder jaar (!) een Star Wars film wil gaan uitbrengen, kun je je afvragen of er dan ook ieder jaar een Star Wars game gaat verschijnen.

Disney wil namelijk om het jaar een Episode uitbrengen van Star Wars, in ieder geval een heel nieuwe trilogie beginnend met Episode VII. Dan zijn we dus zes jaar verder. Na iedere nieuwe Episode film, moet er een losse, op zichzelf staande spin-off film komen die gelinkt is met het Star Wars universum.

Beide filmreeksen lenen zich logischerwijs voor games en gezien het merchandise DNA van Disney kan ik me zo voorstellen dat er weer allerhande speelgoed, dekbedovertrekken, broodtrommels én videogames komen.

Nu maar hopen dat er tussen die diaree ooit nog een game zal gaan zitten van het kaliber Jedi Knight II of Knights of The Old Republic (zie screen), al vrees ik dat het hopen tegen beter weten in is... snif.



Sora's keyblade

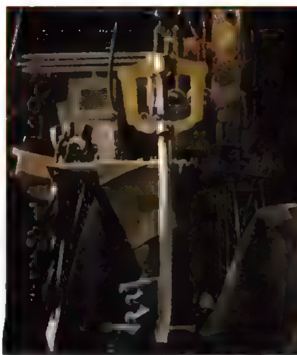
Het geheim van de smid

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Tony Swatton is al meer dan dertig jaar smid. Zo'n ouderwetse ruwe bolster die lachend een stuk bloedheet staal met blote handen ombuigt en tegelijkertijd een sigaar oppeuzelt en wegspoelt met een halve schedel trappistenbier.

De man heeft props gemaakt voor meer dan tweehonderd films, waarbij zwaarden, harnassen en helmen zijn voorkeur hebben. Via Man At Arms laat hij zijn kunsten zien en gaat hij in op verzoekjes van kijkers, waarna hij met het vers gemaakte wapen altijd iets in de omgeving gaat slopen!

Een van zijn laatste creaties is Sora's keyblade uit Kingdom Hearts. Het eindresultaat mag er zijn. Check het hier: www.youtube.com/user/AweMeChannel



Power Spy

- JJ had als enige een probleem met pareltje BioShock Infinite. Althans, hij had zoals gebruikelijk meer een probleem met zichzelf.
- JJ speelt namelijk zoveel Call of Duty dat hij qua hersenactiviteit niet kan accepteren dat de linker trigger voor iets anders is dan mikken. Waardoor hij bij elke aanval zijn zout aangedreven powers verneukte.
- Mocht je nu opmerken dat je de instellingen van de besturing kan veranderen, dan klopt dat. Maar JJ is net effe te lui om dat te doen.
- Spel pauzeren, naar opties gaan, controls kiezen, triggers aanpassen, wijzigingen opslaan, uit pauze weg... Pffff.
- In het kader van een slechte grap is beter dan helemaal geen grap: 'NHL 14 is aangekondigd. Who gives a puck'.
- Een aantal mensen hebben een petitie gestart om ook vrouwen in FIFA 14 te stoppen.
- FIFA-fan JJ is vrij kort over dit initiatief. 'Wat zeuren ze nou, er zitten al vrouwen in het publiek.'
- Een aantal analisten heeft onlangs gesteld dat de maker van Minecraft enorm belangrijk voor de wereld is geweest. Markus Persson werd namelijk verkozen tot een van de meest invloedrijke personen in de wereld.
- De Powerspy heeft in de bibliotheek een aantal jaargangen kranten doorgeploegd, maar deze Persson heeft geen enkele oorlog beëindigd, niets voor het milieu betekend en ook geen goal voor Zweden gescoord op het WK.
- De analisten hadden dus waarschijnlijk een aantal blokken voor hun hoofd.
- Als we de berichten mogen geloven, heeft EA de afgelopen maand een studio voor mobile games in Montreal gesloten.
- Laat ons raden, die *opdracht werd gegeven... per* mobiele telefoon.

Power Spy

● Met Far Cry 3: Blood Dragon legde Ubisoft een game in de winkel zonder enig PR-voortraject of aankondiging.

● Er was vooraf zelfs geen releasedatum bekend (zie ook elders in Opnieuws).

● Dat maakt de game omgekeerd evenredig aan Aliens: Colonial Marines.

● Die is acht keer aangekondigd, had zestien previewtrips en werd twaalf keer uitgesteld.

● Randy Pitchford trok overigens de Wii U-versie van Aliens: Colonial Marines op het laatste moment terug. Want niet goed genoeg.

● Jammer dat Pitchford dat inzicht niet een half jaar eerder had.

● De crappy graphics en buggy gameplay van de console-versies staan nog op ons netvlies gebrand.

● Volgens een aantal websites kan de nieuwe Xbox 720 tussen de tv en de decoder van je kabelaar worden geplaatst.

● De Powerspy heeft het nog even geprobeerd, maar dat kan met de huidige Xbox 360 ook.

● Het staat wel een beetje raar in je tv-meubel.

● Er werd de afgelopen maand een nieuwe Batman: Arkham game aangekondigd, genaamd Origins.

● Maar hij wordt niet gemaakt door Rocksteady, dat van Arkham City een van de beste games van 2012 maakte.

● Comic-fan Wouter dacht dat hij na het lezen van de aankondiging helemaal gek werd.

● Wat voor zijn productie weinig uitmaakte omdat er tussen een 'normale' Wouter en een 'gekke' Wouter nauwelijks merkbaar verschil zit. Hij staart al zolang wij hem kennen de hele dag naar zijn scherm, mompelt af en toe wat onverstaanbaars en levert zijn teksten te laat in.

Red de kindjes in Afrika!

Gramble: gamen voor het goede doel

Het in Den Haag gevestigde Gramble levert een social-game-netwerk-omlijsting voor je mobile games. Het bijzondere is dat zich binnen die omlijsting ook goede doelen bevinden, die je automatisch steunt door in het netwerk rond te hangen en de aanwezige games te spelen.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Dit nobele initiatief verdient naar mijn idee wel een plekje in de PU, en dus stelde ik Arjen Meijer van Gramble een paar vragen.

PU: Gamen en charity... Hoe kom je op zo'n idee?
Arjen: Onze CEO Adam Palmer heeft een tijdje in Irak gezeten, in dienst van het Britse leger. Tijdens een van z'n missies in de buurt van Bagdad werd hij in een dorp geconfronteerd met een klein kindje dat om water smeekte. Het besef dat we in de wereld veel meer goeds zouden kunnen doen, bleef sindsdien in zijn gedachten. Na het lezen van het boek 'Blue Ocean Strategy' kwam hij op het idee van een mobiel social-game-netwerk dat zich richt op liefdadigheid.

PU: Stel dat ik niks met charity te maken wil hebben, kan Gramble dan toch nog interessant voor mij zijn?
Arjen: Jazeker, Gramble biedt je allereerst een fijne omgeving met directe toegang tot je favoriete mobiele games, nieuwe sociale functies en activiteitenfeeds van je vrienden. Het belangrijkste doel dat Gramble probeert te bereiken, is dat spelers hun spelactiviteit kunnen omzetten in donaties voor het goede doel, zonder dat ze er zelf ook maar iets voor hoeven te doen.



PU: Wie betaalt het personeel van Gramble eigenlijk? Waar komt dat geld vandaan?
Arjen: Gramble World wordt gesteund door € 2,3 miljoen aan investeringen, voornamelijk afkomstig van Novamedia, het bedrijf achter de Postcode Loterij.

PU: Wat is het beste wat Gramble tot nu toe bereikt heeft?
Arjen: Tot nu toe hebben er 105 developers getekend om met 240 games op het netwerk van Gramble te verschijnen [toevoeging van Jurjen: waaronder studio's die je wellicht kent van 'Op bezoek bij', zoals Vlambeer, Stolen Couch, Game Oven, Gamious en Paladin]. Drie maanden na de lancering in gesloten bèta zijn er al meer dan 124.000 geregistreerde gebruikers en dat aantal groeit met zo'n tweeduizend inschrijvingen per dag. Check www.gramble.com voor meer info!

Chicks verkopen niet

Geen interesse voor Remember Me

De developer van Remember Me, Dontnod Entertainment, heeft in een interview aangegeven dat ze hun game in eerste instantie aan de straatstenen niet kwijt konden.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Dat de developers van Remember Me nergens op een warm onthaal konden rekenen, lag niet aan het verhaal dat kut werd gevonden of de grafische kwaliteit van het geheel, maar enkel en alleen aan het feit dat het hoofdpersonage een vrouw is. En gamers willen, volgens de door Dontnod benaderde publishers, nu eenmaal geen chick als held.

Als ik die uitspraak op mezelf betrek, denk ik dat die publishers daar best wel een punt hebben. Want hoewel ik in het echte leven extreem vrouwvriendelijk en geëmancipeerd ben, moet ik toegeven dat ik, mocht ik de keuze hebben tussen een mannelijk en vrouwelijk karakter, àltijd een gast neem. Games zijn een vervulling van je fantasie en dus wil je, als man, een man zijn. En omdat de meerderheid van de gamers een slang(etje) tussen de benen heeft, speelt de industrie op safe.

Ik ben eigenlijk wel benieuwd hoe dat bij de dames is. Of zij wel een vrouwelijke held kiezen of toch voor de dude gaan. Maar we kunnen dat bij de PU-redacteuren niet meer checken sinds Maarten naar de kapper is geweest...





Mafia III onthulling aanstaande?

Nu BioShock: Infinite overladen is met lof en z'n weg naar de gamers heeft gevonden, is het zaak voor 2K en Take Two snel een nieuwe potentiële topper aan te kondigen.

Mijn Glazen Bol heeft sterke aanwijzingen dat dit zo maar eens Mafia III kan zijn, die op dit moment in de maak is bij 2K Czech. Deze Tsjechische ontwikkelaar helpt Rockstar momenteel met de cutscenes en animatie voor GTA V, en Rockstar zou op hun beurt tech delen met 2K Czech om van Mafia III een mainstream verkoopkanon te maken.

Uiteraard gaan 2K en Take Two niets aankondigen voor de release van GTA V, maar kort daarna verwacht de Glazen Bol 'hot news', nieuws dat jij dus nu al weet...

Eindelijk, eindelijk, eindelijk

Earthbound komt naar Europa

Na achttien jaar wachten komt Earthbound eindelijk naar Europa - als download voor de Virtual Console van Wii U. Is het niet geweldig? Niet? O ja, natuurlijk weten de jongere gamertjes helemaal niet wat Earthbound is. Gelukkig kan ondergetekende oudere gamer het je vertellen.



Wat is Earthbound?
Earthbound is een lichtvoetige, vertederend fijne SNES-RPG uit 1995 die niet speelt in middeleeuwse landschappen met draken, maar in een typisch Amerikaans stadje dat last van ruimtewezens uit de toekomst krijgt. Tegelijkertijd is het ook een beetje een vriendelijke parodie op het RPG-genre, de Amerikaanse samenleving en bijbehorende popcultuur.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



Why should I care?
Ondanks het feit dat de game nooit bij ons is uitgebracht en in de VS weinig succesvol was, is dit een Nintendo-avontuur van topkwaliteit, vergelijkbaar met Pokémon (tekenstijl & gevechten) en de Mario & Luigi-RPG's (verhaal & humor). Bovendien ken je hoofdpersoon Nes al een beetje uit de Smash Bros.-serie.
Maar waarom is die game hier dan niet eerder verschenen?

Gemakkelijk herkenbare verwijzingen naar Coca Cola, The Grateful Dead, Beatles, The A-Team en Star Wars moesten voor de Amerikaanse release al aangepast worden, en schijnen in Europa - met alle verschillende wetgevingen en rechthebbers - nog gevoeliger te liggen. Maar het lijkt er dus op dat Nintendo een manier heeft gevonden om met al die legal shit te dealen.

"Is er geen goed internet op het platteland? Wie gaat daar dan ook wonen?"



Adam Orth van Microsoft Game Studios maakt zich onsterfelijk belachelijk

SimCity wordt steeds debieler

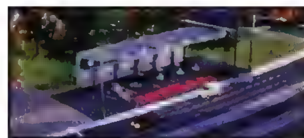
Nieuw: Gratis downloadbare reclame!

'Hoe maken we reclame leuk en SimCity nóg controversiëler?' moeten ze bij EA gedacht hebben. Hun oplossing is het meest retarded stukje DLC dat we ooit hebben mogen aanschouwen.

De Nissan Leaf Charging Station is een schaamteloos stukje productplacement waar Goede Tijden, Slechte Tijden nog een puik lesje van kan leren. Kijk maar goed; het is een oplaadstation voor de elektrische Nissan Leaf, een auto die in plaats van smog waarschijnlijk een flinke lading smug in de lucht achterlaat. Eh, South Park-kijkers weten waar ik het over heb.
Hoe dan ook, je kan deze troep

door **Wouter**
twitter.com/wouterbrugge

gratis downloaden, waarna je er vijf van in je stad kan bouwen. Na het plaatsen van zo'n stationnetje verschijnen er overal

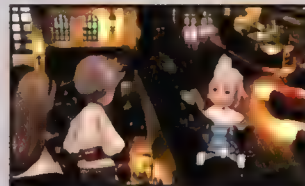


van deze Nissans en wat er dan gebeurt kan ik maar beter quoten, om het risico op kots in m'n mond zo klein mogelijk te houden: ' ...players will be able to see the "EV smiles" on their Sims' faces as they drive around town - similar to what real-life LEAF drivers experience when they get behind the wheel."
Ik hoop dat er niemand is die dit een klik van de muis waard vindt...

Manke eend wordt zwaan

Gouden SNES-tijden herleven op de 3DS

De Nintendo 3DS ontwikkelt zich in de loop van 2013 van een zielige eend met een mank pootje tot een prachtige, trotse Nintendo-zwaan. Niet doordat er aan het systeem zelf iets is veranderd, maar door de games.



Luigi's Mansion 2 en de nieuwe Fire Emblem liggen vers in de winkel, de nieuwe Animal Crossing,



door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Mario & Luigi: Dream Team (zie ook pag. 39) en Donkey Kong Country Returns 3D (pag. 63) komen in zicht, en dan krijgen 3DS-bezitters dit jaar ook nog een nieuwe Zelda (screen links) en verse, interessante franchises als Bravely Default (screen rechtsboven).

Zoveel goedheid in zo'n korte periode, dat roept onvermijdelijk herinneringen op aan de SNES-dagen, waarin elke maand wel een klassieker verscheen (natuurlijk niet écht, maar dat zegt het nostalgische gevoel), een periode waar Nintendo zelf naar knipoogt door die nieuwe Zelda in de wereld van A Link to the Past te laten spelen, en dit jaar ook nog even een remake van Yoshi's Island uit te brengen.
Enige nadeel van de plotselinge overvloed aan vrolijk stemmende games op de 3DS is dat het aanbod voor Wii U, voor zover mogelijk, nog triester afsteekt. Maar goed, over de 3DS heb ik tijdens z'n eerste jaar op de markt ook weinig lovends geschreven.

Power Spy

- EA is in de VS wederom tot het slechtste bedrijf van het land uitgeroepen.
- Dat Amerikaanse oliebedrijven de halve wereld vervuilen, Halliburton obscure handeltjes drijft in Irak en Walmart half werkend Amerika op een walgelijke manier uitknijpt, is blijkbaar minder erg dan DRM en een helpdesk die af en toe niet opneemt.
- Je zal maar president van zo'n land zijn...
- De ijzige shooter Lost Planet 3 is van juni naar augustus doorgeschoven.
- En daar kunnen we voor één keer vanwege de veel te lange winter wel mee leven.
- Tijdens de eerste editie van 'Club Call of Duty' wonnen de mannen van PU alle matches tijdens de livestream tegen de kijkers thuis.
- Dat kan betekenen dat wij zo goed zijn of jullie hard zuigen.
- Wij denken zelf het eerste.
- Op het event waren ook een aantal leden van Fariko All Stars aanwezig. De mannen die in LA (zie pag. 52) de Nederlandse eer verdedigden. Helaas wisten zij aldaar de miljoen dollar niet te winnen.
- Een miljoen dollar! Dan is het toch de nachtmerrie van elke gamer om in de finale bij het beslissende punt geknifed te worden.
- Dan speelt de Powerspy nog liever een jaar lang de complete serie van Army Men uit.
- Tot slot het nieuws dat Grand Turismo 6 opgedoken is in de releaselijst van een Amerikaanse retailer. Voor de PS3.
- Dat zou dan de eerste keer zijn dat Yamauchi en de zijnen met hun game te vroeg zouden komen voor een nieuwe console.
- Terwijl Gran Turismo toch altijd een systeemseller is.
- Of zou Yamauchi helemaal niet weten dat de PS4 eraan komt?

GRAND THEFT AUTO V

Al ruim anderhalf jaar, sinds de aankondiging in oktober 2011, houdt Grand Theft Auto V de gaming-wereld in een wurgende houdgreep. Jan liep dan ook helemaal leeg toen hij recent in Londen eindelijk Rockstars kroonjuweel met eigen ogen mocht aanschouwen...



Franklin, een van de drie speelbare personages in GTA V, is duidelijk de thrill-seeker van het stel. Hij houdt van racen met motoren, sportwagens, quads... als het maar hard gaat. Soms zoekt hij het hogerop, dan springt hij op zes kilometer hoogte uit een vliegtuig. Gewoon, omdat het kan. Parachutespringen dus... in het echte leven zouden ze me met nog geen zes man uit een vliegtuig kunnen krijgen, maar in GTA V is het een van de vele heerlijke vrijheden die je je kunt veroorloven.

JAN LOOPT LEEG

Wilde katten & quadbikes

Terwijl ik als Franklin door het luchtruim zweef - boven de omgeving van Los Santos, de stad in de verte zichtbaar en onder me bossen en bergen - speelt een ambient muziekje dat je normaliter verwacht bij van die natuurfilms of extreme sport programma's.

Terwijl het aardoppervlak langzaam dichterbij komt, trek ik mijn parachute open en zweef als een condor door de lucht. Onder me zie ik in de verte op een bergpaadje twee stipjes. Bij nadere inspectie blijken het twee quadbikes te zijn die een wedstrijdje houden. Onder me glinstert het water van de rivier in de zon. Het is een prachtig gezicht.

De sfeer die dit oproept, is mijlenver verwijderd van de keiharde actie die de verhalende missies in deze game met zich meebrengen. Maar ook dit is GTA V.



WAT EEN DWAAS! HET RAAMPJE RECHTS STAAT GEWOON OPEN

Altijd lastig als je je autosleutel vergeten bent.

Terwijl ik over de bergtoppen scheer, zie ik hoe onder me een stel wilde katten op herten aan het jagen is. Veel tijd om er naar te kijken heb ik niet, want ik moet me nu toch echt klaar gaan maken voor de landing. Met de linker en rechter handels van de parachute stuur ik rakelings lang de toppen van de naaldbomen totdat ik boven een open stuk kom waar ik kan landen.
Ik kom tot stilstand bij een camper die vlakbij de oever van een rivier staat. Ik zie even verderop een groepje gasten met baarden die staan te vissen, terwijl aan de overkant twee mountainbikers een sprintje trekken. Ik loop met Franklin nog een stukje...
totdat de Rockstar-dude die de demo draait, het wel gezien heeft en met een druk op de knop wisselt naar Trevor...



weetje • weetje

- **De landmassa van GTA V is 3,5 keer groter dan die van Red Dead Redemption.**
- **Het totale speelbare gebied van GTA V is vijf keer groter dan Red Dead Redemption als je de onderwater exploratie ook mee telt.**
- **De game is qua oppervlakte groter dan GTA: San Andreas, GTA IV en RDR gecombineerd.**
- **GTA V heeft de grootste verzameling auto's én de grootste verzameling wapens ooit in een GTA-game.**

weetje • weetje

Net als bij Max Payne 3 heb je straks de keuze om tijdens het schieten te kiezen uit soft lock, hard lock of free aim.

Gezonken galjoen

Trevor is de smeerpijp van het stel (ja, dat is dus die gast die op onze cover staat). Hij is een voormalig legerhelikopterpiloot maar volledig ontspoord en verslaafd aan drank en drugs. Zo'n type die het geen reet uitmaakt wat anderen van hem denken, persoonlijke hygiëne niet belangrijk vindt en als liefhebberij knokt in kroegen of op straat.
Het eerste dat ik van Trevor zie, is het moment dat hij voor pampus ligt op een strand in niets meer dan zijn vuile Zeeman/Wibra-slip. Er is duidelijk flink doorgehaald de nacht ervoor, want ook de andere personages rond het smeulende kampvuur slapen hun roes uit.
Trevor staat op, laat een ferme boer, krabt effe aan z'n ballen en mompelt 'last man standing... again'. Met zijn vuile grijns lacht hij zijn gele tanden bloot.
De (onvrijwillige) switch naar Trevor tijdens mijn demo vormt niet alleen een leuke kennismaking met een totaal ander personage, het geeft de Rockstar demo-dude tevens de mogelijkheid de nieuwe (onder)water gameplay te tonen.
Als Trevor sprint ik naar een speedboot, spring aan boord, doe een zwemvest om en gooi het gas open. De boot stuitert perfect over de golven. Het water ziet er prachtig uit.

Ecco the dolphin

Nog leuker is het om, met een duikuitrusting aan, uit de boot te springen en de onderwaterwereld van GTA V te ontdekken. Het biedt een Ecco The Dolphin-achtige zen-ervaring, vooral wanneer de zonnestralen van boven door het water breken.
Onder water word ik getrakteerd op allerlei vissen en planten, maar ook rommel, autowrakken en zelfs een gezonken galjoen en een vrachtschip. Andere duikers zwemmen door het wrak heen op zoek naar verborgen schatten.



Trevor, de Rijdende Vechter.



Trevor moet oppassen voor haaien want ook onder water is de wereld van GTA V levensgevaarlijk. En als er geen haaien zwemmen, zou je zomaar op een groepje drugs trafficking thugs kunnen stuiten.
Maar zover is het nog niet, eerst is het tijd om te switchen naar de derde hoofdrolspeler: Michael.

Paparazzi

Michael is de veteraan van het stel. Een excrimineel (briljante bankovervaller) met pensioen en een man die, dankzij een lucratief getuigenbeschermingsprogramma, een lekker luxe leventje leidt met zijn gezin.
Toch mist hij de spanning en het avontuur van de onderwereld en na verloop van tijd kruipt het bloed waar het niet gaan kan. Het deel met Michael dat ik te zien krijg, speelt in Vinewood, het Hollywood van Los Santos. Het is bijna bizar om te zien hoe goed Rockstar de heuvels, de hotels, de Walk of Fame (met al die sterren) en de overige kitscherige pracht en praal heeft weten na te maken. Iedere E3 zitten we met de PU in een huisje in de Hollywood Hills dus deze buurt ken ik op mijn duimpje. Het is net alsof ik daar daadwerkelijk ben als Michael in een dikke bak door de straten tuft. Ik stuit hier bij toeval op een zijmissie die niet per se iets met het hoofdverhaal te maken heeft.
Een bekende zangeres wordt gestalkt door paparazzi en aan Michael om a) de auto van deze Lacey te bemachtigen en b) haar veilig naar haar villa in Vinewood Hills te brengen. Dat eerste is makkelijk, het tweede niet, aangezien de roddelfotografen me door hebben en als bezetenen de achtervolging inzetten. Scooters, motors en zwarte busjes met opengeschoven deuren proberen me op hoge snelheid zo dicht mogelijk te naderen, hun fototoestellen klikkend en flitsend als was ik het middelpunt van belangstelling op de rode loper bij de Oscar-uitreiking. Ik moest meteen aan dat fatale auto-ongeluk van Lady Di in Parijs denken (je weet toch?). Terwijl de zangeres gilt hoe beroemd ze wel niet is en dat ik moet uitkijken, maak ik tig verkeersovertredingen, pak ik menig lantaarnpaaltje en stoeprandje mee, maar uiteindelijk lever ik de hysterische beroemdheid veilig en wel af bij haar huis... hetgeen me een stapel dollars oplevert en een paar procent ervaring.



weetje weetje

Net als in GTA IV zal het vijfde deel een multiplayer component bevatten. Zonder iets te verklappen, noemt Rockstar het zelf 'a revolutionairy take on open world multiplayer'. We gaan het zien, voralsnog hebben de multiplayer modi van Rockstar games (GTA 4, Red Dead Redemption, Max Payne 3) nooit echt weten te beklijven.
GTA V zal dan ook straks met name weer door miljoenen gamers gespeeld worden vanwege de singleplayer. Toch denk en hoop ik dat deze GTA V uiteindelijk gewoon met drie man in (online) co-op te spelen is waarbij je feitelijk de singleplayer gameplay met twee andere spelers beleeft. Ik zie het al voor me dat je met twee maten samen bankovervallen plant, en vanuit verschillende posities in de map aanstormende politieagenten afknalt.

Off mission

Alles wat ik net beschreven heb, is onderdeel van de speeltuin van GTA V. Anders gezegd; alles wat ik tot nu toe van de zijmissie te zien heb gekregen, wordt straks getriggerd door de speler, jij dus.
Wanneer je de verhalende missies doet, zal je nog steeds vrijheid hebben, maar is er een bepaald afgebakend gebied binnen Los Santos en de directe omgeving waar je avontuur plaats zal vinden. Daarnaast bepaalt de game zelf of je deze missie met een, twee of drie hoofdrolspelers afwerkt. Binnen de missie kun je nog steeds switchen tussen Trevor, Michael en Franklin maar dat is deze keer veel strategischer van aard; dat heeft namelijk alles te maken met het kloppend hart van de game: Heists.

"Dit kon wel eens de eerste GTA worden met een volwaardig, geolied schietsysteem."

Heists

Heists, de naam zegt het al, zijn overvallen in alle soorten en maten. Dat kunnen bankovervallen zijn, het overvallen van postorderbedrijven, het leegroven van een juwelier of het kraken van een pakhuis vol met dure spullen.
In mijn demo krijg ik een missie te zien die letterlijk echo's van Michael Mann's film Heat door laat klinken. Trevor, Franklin en Michael heb- »

Grand Theft Motor.

Hebben alle drie hun eigen specifieke taak. Voordat je aan een Heist begint, zul je moeten plannen en voorbereiden. Afhankelijk van hoeveel geld je hebt vergaard, sla je wapens en munitie in. Daarnaast dien je zorg te dragen voor een vluchtauto die je ergens op een strategische plek in de stad moet neerzetten.
De details gaan zover dat je zelfs de kleur van de overalls en je vermommingen kunt bepalen, evenals het soort maskers (van skimaskers, tot beroemde presidenten- of apenmaskers). Hoe meer geld je hebt, hoe beter de wapens die je mee kunt nemen. Je kunt je wapens vervolgens pimpen met dempers, vizieren, munitieclips, laser sights en meer van die shit. Als je alle voorbereidingen hebt uitgevoerd, kun je aan de bak.
Tijdens de demo werd een heist gespeeld waarin Trevor, Franklin en Michael allemaal een andere taak hadden. Trevor staat op wacht, op een hoger gelegen platform, en houdt met een verrekijker de boel in de gaten. Ook niet onbelangrijk: Trevor heeft een sluipschuttersgeweer en een bazooka bij zich. Franklin rijdt een takelwagen die het doelwit (een gepantserde geldauto) van de weg moet rammen. Michael tenslotte bestuurt een vuilniswagen die de geldtruck op het juiste moment op moet houden. Wat kan er misgaan?

> "GTA V heeft een flinke scheut RPG meegekregen."

Vuurgevecht

Heel veel, zo blijkt. Franklin ramt met verve de geldwagen, de wagen schuift op zijn kant, maar een van de meerijdende bewakers kan nog net op een paniekknop drukken. Het resultaat is dat de politiewagens al snel aan komen stormen, met een vuurgevecht tot gevolg. Nu is het jouw taak om Franklin en Michael handig te positioneren, achter cover, en vanuit verschillende posities de cops op de korrel te nemen.
Met een druk op de knop wissel je tussen Trevor, Franklin en Michael; dat kan naar eigen inzicht, maar de verschillende personages brullen ook naar elkaar zodat je als speler een overduidelijke hint krijgt dat het nu toch wel tijd wordt om als Trevor met een bazooka die helikopter uit de lucht te knallen.
Tijdens die doordenderende shootout worden de aansnellende politietroepen steeds sterker. Gaandeweg wordt een SWAT Team ingeroepen, het signaal voor Trevor om met zijn sniperrifle huis te houden.
Erg leuk: met Trevors bazooka op een politiewagen schieten, snel terug switchen naar Franklin om de impact van het bazookaschot voor je eigen ogen te zien voltrekken.
De actie, de shootouts inclusief het coversysteem, oogt zo strak als een vioolsnaar. Dit kon wel eens de eerste GTA worden met een volwaardig, geolied schietsysteem. De lessen van Red Dead Redemption en Max Payne 3 betalen zich duidelijk uit.



weetje weetje

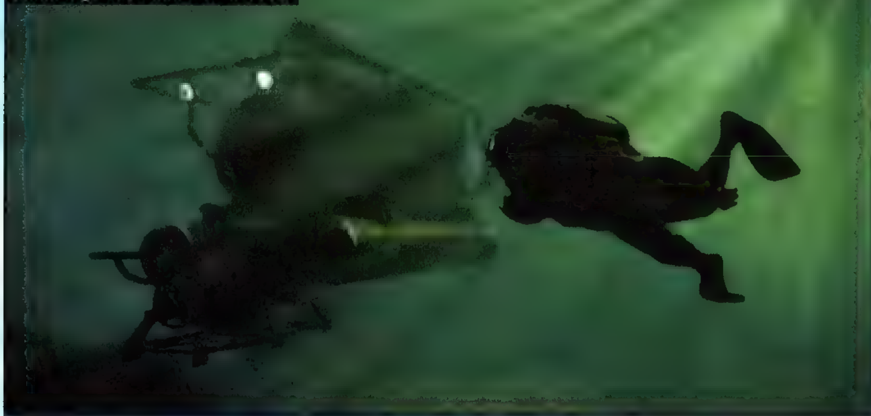
Franklin, Trevor en Michael hebben alle drie een unieke vaardigheid die ze kunnen uitbouwen, buiten de andere vaste skills die iedereen bezit.

- **Michael heeft, Max Payne 3-style, de mogelijkheid om de tijd te vertragen in gunfights om zo meerdere vijanden tegelijkertijd neer te maaien.**
- **Trevor loopt minder schade op dan Franklin en Michael, en deelt tegelijkertijd meer schade uit. Daarnaast heeft hij een unieke, extra sterke melee attack.**
- **Franklin is, als getaway driver, de man om achter het stuur te zetten. Hij heeft als enige de mogelijkheid om de tijd te vertragen tijdens achtervolgingen. Dit is ideaal om strakke bochten te pakken en op hoge snelheid tegemoetkomend verkeer te ontwijken.**

RPG

De Heist die zich voor mijn groot opengesperde ogen voltrekt, komt tot een bloederig einde. Politiewagens, agenten en Special Forces liggen dood op de grond, inclusief een smeulend helikopterwrak op de parkeerplaats vlak naast de plek waar de shootout heeft plaatsgevonden. Dit onderdeel kan ik maar met een woord omschrijven: wauw! En dan te bedenken dat dit nog niet eens een hoofd-Heist was, maar een sub-Heistje.
Als de Heist is gelukt en je bent veilig weggekomen, is er nog de afhandeling. Je dient de buit te verdelen. Als je de klus met de drie hoofdpersonages geklaard hebt, is het vrij simpel, maar je kunt ook, bij grotere Heists, externe krachten inhuren om je bij te staan. Betaal je weinig, dan heb je na afloop meer buit voor jezelf maar is de kans groot dat je voor je volgende job gefrustreerde gasten krijgt die de boel opfokken of het loodje leg-




Het engste aan duiken vind ik dat je je achterover het water in moet laten vallen. Ik probeerde 't ooit een keer voorover, maar toen klapte ik met m'n smoel tegen de vloer van de boot.

gen. Duurdere krachten hebben meer kans om te overleven en die kun je daarna opnieuw inhuren. Je hebt dan wel minder buit over, maar de kans op succes is groter. Ingehuurde criminelen die de actie overleven, stijgen mee in ervaring, net als jijzelf.
Zaken als kracht, snelheid, stealth, driving skills, handling van guns... ze worden verbeeld met balkjes die elke missie aangevuld worden. GTA V heeft dus een flinke scheut RPG meegekregen.
De manier van geld verdienen, heeft ook een RPG tintje gekregen. Geld speelt in alles een rol. Met geld koop je niet alleen wagens (die je kan pimpen en tunen) en wapens; je koopt ook zaken als haventjes en vliegvelden. Die laatste twee heb je nodig omdat je anders geen vliegtuig of boot kunt kopen. Money makes the world go round en dat geldt al helemaal in Los Santos.

Triomf

Rockstar heeft me in Londen slechts een (kundig geregisseerd) topje van de ijsberg getoond. Toch heb ik al zoveel dingen gezien en zoveel hints gekregen van de mogelijkheden en de fun die GTA V straks gaat bieden, dat ik nu al overtuigd ben.
En dat is precies het unieke van deze serie. De combinatie van eigenzinnige, grappige en bizarre personages, een spannend misdaadverhaal en de daarbij behorende wereld die dienst doet als verhalende en onuitputtelijke speeltuin, overtuigt altijd vanwege de toffe manier waarop Rockstar die telkens weer in praktijk brengt.

GTA is een parodie op de Amerikaanse maatschappij, een broeierige smeltkroes van film- en serieverwijzingen en een keiharde schatkamer met verleidingen achter iedere hoek verstopt, en er zijn maar weinig genrebroeders die dat zo overtuigend weten te doen als Rockstars open wereld game.
Het duurt nog een paar maandjes voordat GTA V uitkomt, maar dat de game afstevent op een enorme triomftocht lijkt wel haast zeker.



weetje • weetje

In tegenstelling tot bij AC IV: Black Flag, kun je in GTA V overal duiken en kopje onder gaan waar water is. Dat geldt zowel voor de meren als de oceaan.

weetje • weetje

GTA V is de eerste GTA die een soundtrack kent. Uiteraard kun je in voertuigen met een radio altijd nog je eigen radiostation kiezen.

weetje • weetje

Een van de sportactiviteiten waaraan je deel kunt nemen, is yoga...





VERWACHTING *JAN:*

De ongekroonde koning van de sandbox games zal komende september zijn troon opnieuw claimen terwijl de rest het nakijken heeft. Wie dit niet leuk vindt, is rijp voor opname in het gesticht der plezier-ontkenners.

- + Gigantische speelwereld.
- + Drie totaal verschillende personages.
- + Heists plannen, uitvoeren en de buit verdelen.
- + Meer vrijheid dan ooit.

SANDBOX
ROCKSTAR / TAKE TWO
17 SEPTEMBER 2013



gamious

OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR GAMIOUS

Ze hebben al twee games uitgebracht, de derde komt eraan, en er zijn er nog vijftien in productie. Nu hun unieke 'Game Train-model' eenmaal op de rails staat, zit de vaart er flink in bij het Amsterdamse Gamious. Dus vond Jurjen het hoog tijd voor een bezoek.

'Tieten' en 'drol' zijn zo'n beetje de eerste woorden die uit hun monden rollen als ik de opname voor het interview start. Maar verder komen de tweelingbroers Jos (38) en Pim (dus ook 38) net zo beschaafd over als het Amsterdamse kantoor waarin hun start-up bedrijf Gamious is gevestigd. Intelligent ook. En vastberaden. Ik geloof de broers meteen, als ze vertellen dat ze met hun Warcraft 2-clan ooit eerste van de wereld hebben gestaan.

"In Warcraft 2 ben ik een macrospeler", vertelt Pim. "Grote legers pompen, mensen overrompelen. Terwijl Jos juist de man is van de microstrategietjes. Kleine opzetjes perfect uitvoeren, en dan iemand helemaal fileren."

"Zo werkt het nu eigenlijk ook bij Gamious", zegt Jos. "Pim is de CEO en meer van de grote lijnen. Terwijl ik me als creative director met de details bezighoud."



EXPANDABALL

We hebben al veel te vaak balletjes door labyrinten gerold, dus gelukkig wordt in Expandaball een geinige twist aan dit principe gegeven. Namelijk: je kunt de rollende bal wanneer je maar wil kleiner en groter maken. Een kleinere bal past door kleinere openingen, maar een grotere (zwaardere) bal kan meer snelheid maken en platformen omlaag duwen. Je begrijpt: zo wordt het rollen wel weer een tijdje leuk. Expandaball moet in juli of augustus voor de tablets verschijnen, later komen versies voor PC, XBLA en PSN.

Veertig procent

Wat Gamious onderscheidt van andere in deze serie besproken ontwikkelaars, en eigenlijk van alle ontwikkelaars ter wereld, is hun zelfbedachte Game Train-model.

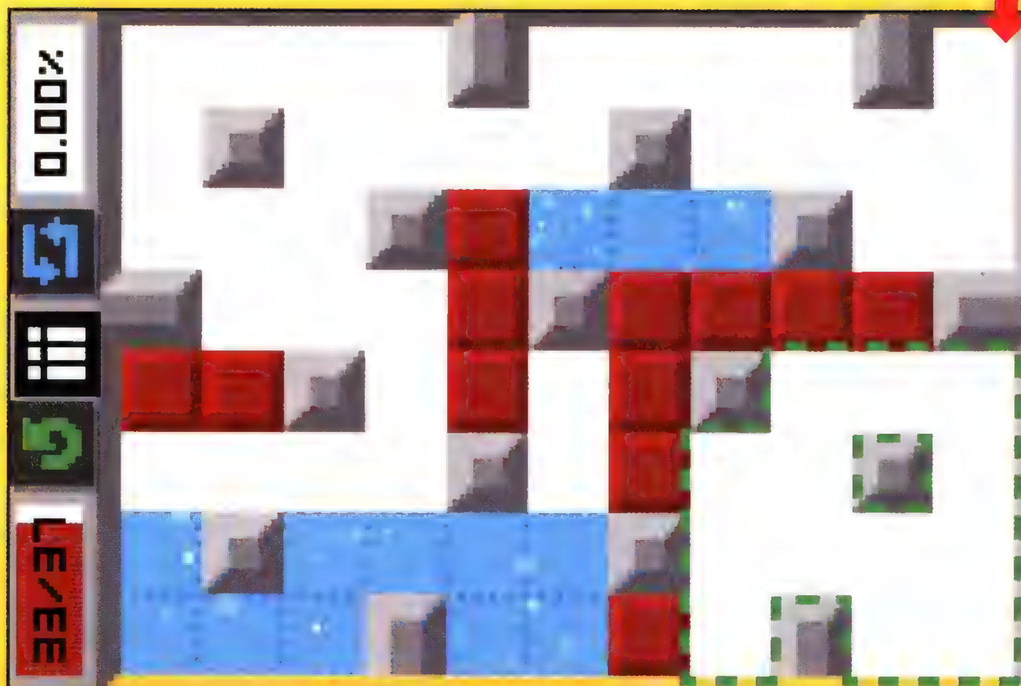
Stel, je kunt goed tekenen en het lijkt je leuk eens het artwork te verzorgen van een heuse game. Dan heb je natuurlijk ook iemand nodig die kan programmeren. En iemand die het geluid verzorgt. Wat Gamious doet, is deze losse creatievelingen bij elkaar brengen in een team dat gezamenlijk een game gaat maken. Iedereen werkt onbetaald, vaak in hun vrije tijd, met ondersteuning van Gamious, online communicerend, tot de game is voltooid. Dan zorgt Gamious dat het spel wordt uitgegeven. Als er vervolgens eindelijk wat wordt verdiend, pakt Gamious veertig procent, de rest wordt tussen de teamleden verdeeld.

Pim: "Vind je dat zuinig? Nou, er heeft echt nog niemand over geklaagd. En als een spel een hit wordt, gaat het er natuurlijk ook niet om of je nou acht of tien procent krijgt."

Hitpotentie

Gamious heeft vooralsnog geen hit uitgebracht. Wel is hun debuutspel Mr Pig Muddy voor enkele tienduizenden euro's aan een spelletjessite verkocht. Het tweede spel Briquid (zie kader) doet het volgens Pim aardig op de iPad. "Maar we gaan er nog veel meer mee doen. Briquid komt binnenkort ook uit voor telefoons, en daarna gaat de programmeur aan de slag met de PC-versie." Het derde spel, Expandaball, moet in juli of augustus verschijnen.

De broers zien de toekomst rooskleurig tegemoet. "We hebben echt nog heel veel projecten lopen van games waarvan wij denken dat ze hitpotentie hebben", zegt Pim. Zijn broer vult aan: "Het probleem waar veel studio's mee kampen, is dat games gewoon heel duur zijn om te maken. Dat probleem hebben wij niet. Dus wij verdienen op dit moment inderdaad nog niet veel geld, maar we geven ook niet veel uit. En doordat we op zoveel paarden tegelijk wedden, neemt de kans op een hit alleen maar toe."



BRIQUID

'Met z'n Spartaanse aankleding en plagerige, soms zelfs gemene levels, is Briquid een aanrader voor de iets serieuzere puzzelfan', schreven we eerder dit jaar in PU over snaalgame Briquid. En daar staan we nog steeds vierkant achter, net als de score van vier uit vijf sterren.
De eerste twintig levels zijn gratis, daarna kun je het volledige spel kopen voor € 2,69. In juni verschijnt een versie voor mobiele telefoons die volgens hetzelfde model werkt, en € 0,89 gaat kosten.

ZELF OOK INSTAPPEN?

Kun je goed programmeren, tekenen of muziek maken, en droom je er wel eens van om aan een game mee te werken? Misschien kun je ook aan boord van Gamious' Game Train stappen! Op de site gamious.com kun je je aanmelden en wordt precies uitgelegd hoe het allemaal werkt.



Echt trots

Na hun studietijd ("waarin we veel te veel Warcraft speelden") hebben de broers los van elkaar al wat jaren in de game-industrie gewerkt. Jos was bij het HUB (ook uitgever van PU) onder andere hoofdredacteur van de gametijdschriften Xbox Magazine, [N]Gamer en GMR. "Ik heb zelfs een keer vanwege mijn afscheid bij 't HUB van Ed bijschriften mogen maken voor een pagina in de PU", zegt Jos. "Een van de weinige dingen in mijn leven waar ik echt trots op ben."
Pim begaf zich ondertussen in de wereld van de casual games als (product) manager bij bedrijven als Lycos, Endemol, Spil Games en Zigiz, en werd ook nog effe voorzitter van de Dutch Games Assocation.
Toen Jos wel klaar was met de bladenmarkt en Pim het steeds minder leuk vond om onder een baas te werken, kwamen de broers op het idee dan samen maar eens een goede webbased MMO te gaan maken. Die MMO is er nooit gekomen ("daar hadden we ongeveer een miljoen voor nodig, en daar vonden we geen investeerders voor"), maar ergens op het afgebroken ontwikkeltraject ontstond wel het idee om speluitgever te worden.

Niets is leuker

"Zonder geld, maar met bloed, zweet en tranen, hebben we Gamious uit de grond gestampt", zegt Pim. "En nu kunnen we de games maken die we graag willen maken. Het klinkt een beetje lullig, maar niets is leuker dan dit. En dat werkt waarschijnlijk aanstekelijk, want alle mensen die nu bij ons op kantoor werken, kunnen zich ook niets leukers voorstellen."



Jurjen vermaakt zich prima met Expandaball, maar hij heeft dan ook wel iets met zwellende ballen en kaal design.

Volgens Pim wordt Gamious bij elke titel beter. "We hebben al heel wat lessen geleerd. We begonnen bijvoorbeeld wel eens met muziek en een artstijl zonder dat we een goed werkend prototype van de gameplay hadden. En toen we dat prototype wel hadden, sloten de muziek en artstijl er niet meer op aan. Dat zal ons nu niet meer gebeuren."
Er ontstaat ook steeds beter zicht op de beste manieren om geld met de games te verdienen. "Wat we willen, is dat er met elke game genoeg geld wordt verdiend om de Game Train-deelnemers blij te maken. En natuurlijk hopen we ook een keer een dikke hit te scoren. Maar het belangrijkste is dat we bijzondere spellen willen uitgeven."
Jos: "We willen spellen uitgeven die origineel zijn, nog niet bestaan. Op die manier willen we ook een beetje bekendheid verwerven."

Betere gamer

Tijdens het gesprek valt me op dat Pim het meeste praat. Soms onderbreekt Jos hem om wat details toe te voegen. Dan wacht Pim, met het gelaat van iemand die in zijn lot berust, tot hij weer verder kan praten.
Ik vraag wie van de twee eigenlijk de betere gamer is.
"Jos is beter in de meeste spellen", geeft Pim toe. "Maar het spel waar het echt om draait, Warcraft 2, daar vind ik mezelf beter in. En in Tetris zijn we aan elkaar gewaagd."
Jos: "Ho ho ho, stel dat ik zou toegeven dat jij beter bent in Warcraft 2, ik zeg stel, dan moet jij toegeven dat ik beter in Tetris ben."
Los van wat gekibbel af en toe, ziet Pim alleen maar voordelen in het werken met een tweelingbroer. "Het is echt waardevol om samen te werken met iemand die je altijd kunt vertrouwen.
En volgens mij vullen we elkaar heel goed aan, vult Jos aan." ✖



Een deel van het team dat binnen het kantoor van Gamious werkt. Maar de Game Train-deelnemers (een stuk of honderd, op dit moment) werken dus gewoon thuis.



Pim (voorgrond, krullend haar): "Niets is leuker dan dit."

FIFA 14

Wouter krijgt een harde plasser van Halo, Jan laat alles lopen bij Thief en JJ houdt het niet droog als hij aan FIFA denkt. En dus stuurden we Tjeerd mee naar Keulen om de eerste ontmoeting van JJ met FIFA 14 nog enigszins objectief te houden. Een dagboekverslag met een twist.



Lief dagboek. Ik heb er geen enkele moeite mee om toe te geven dat ik een groot FIFA-fan ben. Het spel is echt een deel van mijn leven. Stel, mijn vriendin zou roepen: 'FIFA eruit of ik eruit', dan zou ik daar echt effe serieus over moeten nadenken.
Dit alles wil echter niet zeggen dat ik kritiekloos ben. Liefde maakt niet blind. Sterker nog, liefde maakt mij juist extra kritisch. Ik eis niks minder dan het maximale. Daarom was deze trip naar Keulen een beetje een weirde voor mij. Nog nooit eerder hoopte ik een vervolg van een game te zien waarin weinig tot niks veranderd zou zijn. De kans dat EA Sports de footie die in mijn ogen heerlijk speelde, zou verneuken, was anders te groot. Noem maar eens iets dat fundamenteel kut is aan deel 13. En geen slap 'PES is leuker want FIFA is een geluksgame' gehuil,



want dat neem ik niet serieus. Deze trip naar Keulen kon zomaar in een nachtmerrie veranderen, want stel dat die gasten van EA toch...



Stel dat FIFA 14 gewoon deel 13 wordt, maar dan in een ander jasje; dat zou echt kut zijn. Het zal toch niet gebeuren dat EA met een 'tussendeeltje' gaat komen in afwachting van de next-gens? Begrijp me niet verkeerd, ik vind FIFA de beste en meest complete voetbalgame van dit moment, maar om te zeggen dat het de perfecte footie is?
Terwijl ik op de Sims-wc van EA zit, overpeins ik de wezenlijke verbeteringen en aanvullingen die EA Sports de afgelopen jaren heeft doorgevoerd, en kom tot de conclusie dat mijn verwachtingen net zo hooggespannen zijn als mijn kringspier. Ik ben er klaar voor!





Dagboekje van me. Bevreesd ging ik zitten in de grote zaal van het EA-gebouw. En die angst werd alleen maar groter toen ze de presentatie startten met een lofzang op FIFA 13, gevolgd door de afsluitende kreet: 'You haven't seen anything yet!' Hoe letterlijk ik die kreet moest nemen, wist ik een uur later. Heel letterlijk. Of misschien beter gesteld, te letterlijk...



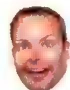
Bij de presentatie vallen mij een paar kleine lettertjes onderin op: PS3, Xbox 360 en PC. Wat we hier in Keulen zien, gaat dus alleen over de current-gen, en waar is de Wii U? Ik krijg het antwoord niet vandaag.
Maar dan, de nieuwe features. Producer Nick Channon is ook niet gek en erkent dat er een paar irritante dingen in de vorige versie(s) zaten, die ze met FIFA 14 willen tackelen.







Zo wordt het mes gezet in het domme verdedigen van je teamgenoten, die nu gevaarlijke loopacties herkennen, maar ook slimmer druk zetten om de afspeelmogelijkheden van de man met de bal te beperken.




Hé Dagboekert. Enigszins tot mijn opluchting denkt EA hetzelfde over FIFA 13 als ik. Ik ben dus heel slim of zij niet zo dom. FIFA 13 was na de komst van Tactical Defense (12), de Physics Engine (12) en First Touch (13) dik in orde, en men zag in dat aan die fundamenten niet gesleuteld moest gaan worden. Men wilde hoogstens wat rafelige randjes wegvijlen. En nu ik de aanpassingen voorgeschoteld krijg, zie ik hoe ze de huidige gameplay van FIFA 13 nog kunnen vervolmaken. Hoe ze het gewenste realisme weer een stap dichterbij brengen. Twee 'grote' veranderingen werden aangekondigd. Eén met betrekking tot het spel op het middenveld en één gericht op het afronden op doel. Bij eerstgenoemde onderdeel vond EA dat het opzetten van een aanval vaak te snel en te oppervlakkig verliep. Onderschepte je een aanval, dan passte je snel de bal diep op de spits die hem dan negen van de tien keer had. Dit aspect zorgde ervoor dat counteren meer loonde dat het tikki-takki spel van Barca. Dat moet nu anders: welkom First Touch Control bij het sprinten. Je neemt een bal in FIFA 14 niet simpel meer mee. De bal reageert afhankelijk van jouw kwaliteit en manier van dribbelen. Daarnaast kun je nu met de linker trigger (skill moves gaan alleen nog maar via stick) je kont in een verdediger draaien en de bal vasthouden. Middenvelders kunnen daardoor aansluiten. Resultaat: een langzamere, realistischere opbouw en dus trager spelverloop van FIFA. Trager.... de moed zakte even in m'n schoenen en ik moest effe gaan zitten...







Terwijl JJ de Sims-wc opzoekt, schiet ik Channon even aan. Volgens hem wordt het schieten fundamenteel veranderd. Het standbeen van je speler 'gleed' altijd mooi naar een positie naast de bal en daardoor schoot je altijd op dezelfde manier. Nu maak je in je aanloop extra stapjes, moet je de bal onder je lichaam vandaan punteren of kan je een gehaast schot maken. En al die verschillende manieren hebben invloed op je schot. Daarbij komt dat de ball-physics compleet aangepast zijn. Waar de bal in vorige FIFA's bijvoorbeeld 'lineair' afremde, zal dit nu realistischer gebeuren. De stroop wordt dus als het ware van de bal gepoetst en dat heeft ook effect op het schieten. Je poeier is niet altijd een rechte streep meer, nee, de bal kan langzaam stijgen, naar beneden duiken, met (licht) effect naar buiten of binnen draaien, noem het maar op. En het mooie hiervan is: je kunt harder knallen, peuten, rammen en roeien met die bal!



"JE KUNT HARDER KNALLEN, PEUTEN, RAMMEN EN ROEIEN MET DIE BAL!"






Hoi Dagboekie. De veranderingen klinken op zich allemaal logisch. Evenals de kleine noviteitjes dat je een lobbed steekpas kunt geven die bij de verdediger wegdraait of het feit dat je bij Tactical Defense, als je heel snel reageert, een tweede kans krijgt als je de eerste keer mis stapt. Het zou FIFA 14 inderdaad allemaal beter kunnen maken. 'We hadn't seen anything yet' dus... Maar die slogan moesten we helaas pijnlijk letterlijk nemen, want ik heb in Keulen geen minuut gespeeld met de game. Ik zag alleen een PDF met bulletpoints en een paar stukjes gameplay uit een techdemo.



Zo werd de trip voor mij toch nog een beetje een nachtmerrie. Niet omdat de vernieuwingen niet tof waren, maar omdat ik ze niet zelf kon checken. Terwijl ik er zoveel zin in had. En dat laatste zou je kunnen zien als een compliment voor FIFA 14. Ware het niet dat ik altijd zin heb in FIFA, zelfs als ik alleen maar met de Mannschaft zou mogen spelen met elf keer Thomas Müller erin.

VERWACHTING

Op basis van deze trip kunnen we niet heel veel meer zeggen dan dat EA bezig is met deel 14 en dat de nieuwe game meer wordt dan alleen een nieuwe cover. Het verdedigen en het schieten lijkt flink aangepakt, maar we willen de boel eerst goed gespeeld hebben voor we hierover uitspraken gaan doen



METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN



De Solid Snake-saga is nog lang niet afgelopen, want met de aankondiging van Metal Gear Solid V: The Phantom Pain krijgt het verhaal van Snake's 'vader' Big Boss nog een belangrijk extra hoofdstuk. Samuel weet meer...



Hideo Kojima... ik hou oprecht van die man, no homo. De man is zo heerlijk gestoord en doet altijd lekker waar ie zin in heeft. Hij is een echte auteur; alles wat hij maakt is meteen te herkennen als een Kojima-productie. Hij weet als een van de weinige ontwikkelaars een idioot soort balans te creëren tussen realisme en over de top gekheid; een balans die er eigenlijk niet hoort te zijn. Niet veel mensen bezitten de kwaliteit om een consistent vette videogame te maken waarin je bijvoorbeeld het ene moment het gevoel hebt dat je een historisch correct deel van de Koude Oorlog meemaakt, terwijl je even later moet vechten tegen een krankzinnige soldaat die een geladen machinegeweer heeft gemaakt uit een zwerm bijen!

Het is een gestoorde balans die zo bij Kojima hoort dat hij het niet kan laten om ook buiten zijn games de grenzen op te zoeken.

Zweeds

De onthulling van het nieuwste deel in de Metal Gear-serie is een goed voorbeeld van hoe Kojima nog steeds met conventies speelt. Halverwege vorig jaar kondigde hij een nieuwe Metal Gear Solid aan met de subtitel Ground Zeroes. Het zou de eerste game zijn die gebruik ging maken van de nieuwe Fox-engine. Verder vertelde Kojima dat het een openwereld-game ging worden (uniek in de geschiedenis van de serie) en dat het thema's zou behandelen die zelfs voor videogames nog behoorlijk taboe zijn.

We spoelen nu door naar een paar maanden later: vanuit het niets verschijnt een trailer van een game genaamd The Phantom Pain, gemaakt door de onbekende Zweedse ontwikkelaar Moby Dick Studio. De Metal Gear-fans hebben echter meteen door dat de trailer iets te maken heeft met hun favoriete serie: Kojima z'n stijl is herkenbaar en de hoofdpersoon in de trailer heeft wel heel veel weg van de legendarische (anti)held Big Boss. Daarnaast blijkt het hoofd van Moby Dick Studio een zekere Joakim Mogren, en dat 'Joakim' een anagram is van 'Kojima' lijkt wel heel erg toevallig.



weetje • weetje

In veel promotiebeelden is Big Boss te zien met een soort van hoorn die uit zijn voorhoofd steekt. Kojima heeft bevestigd dat dit geen hoorn is, maar een stuk puin dat in zijn schedel is komen vast te zitten.

"DE KEUZEVRIJHEID IS GROTER DAN OOIT OMDAT DE GAME NIET LINEAIR IS."

Trollen

Onlangs kwamen we er achter dat zowel Joakim als Moby Dick Studio inderdaad niet bestaan; het waren allemaal misleidende grapjes van Kojima. En Ground Zeroes en The Phantom Pain dan? Die vormen dus samen de game Metal Gear Solid V: The Phantom Pain; het waren nooit twee verschillende games.

Maar waarom zo'n poppenkast? Waarom kondigde Kojima vorig jaar niet gewoon aan dat de nieuwste Metal Gear Solid een openwereld-game zou zijn met de subtitel The Phantom Pain? Nou, eh, omdat hij zich verveelde. Omdat hij de game-industrie saai vindt en hij simpelweg zin had om met al dat mysterieuze gedoe weer wat leven in de brouwerij te brengen. Omdat het kon, dus.

En daarom hou ik zo van die man. Hij is iemand die bereid is ons een jaar lang te trollen, puur omdat hij daar zin in heeft en omdat hij slim genoeg is om door te hebben dat de beleving

HAYTERS GONNA HATE!

De fans reageerden geschokt toen Kojima vertelde dat David Hayter – de man die jarenlang de stem was van zowel Solid Snake als Big Boss – niet zou voorkomen in deze game. Hayter zelf zei op Twitter dat hij niet eens is benaderd om mee te doen aan The Phantom Pain, en voor veel fans was dat reden tot woede.

Waarom Kojima Big Boss nu laat inspreken door een ander? Omdat deze oudere Big Boss – net als in Metal Gear Solid 4 – niet meer de jonge 'Naked Snake' Big Boss is die hij vroeger was. En daar hoort dus een andere stem bij.





van een videogame niet begint en ophoudt bij het spelen van wat er op een schijfje staat.

Proloog

Kojima is dus niet zomaar een excentriekeling, hij is iemand die het medium games begrijpt en continu de grenzen ervan probeert te verleggen. Hij beseft dat de manier waarop een game wordt aangekondigd en hoe het door fans en in de media besproken wordt, heel veel kan bijdragen aan de boodschap en impact van zo'n game. Het spel wordt daarmee een meme, en de kracht van memes is iets dat in de complete Metal Gear-reeks al vaak aan de orde kwam en werd geanalyseerd. Die opgesplitste aankondiging van Ground Zeroes en The Phantom Pain was dus niet alleen om met ons te fucken, maar het wilde ook een discussie aanwakkeren én ons een hint geven. Want wat blijkt nu: de twee delen vormen samen de complete Metal Gear Solid V-ervaring, maar ze staan niet per se samen op één schijfje.

Ground Zeroes is de proloog van het grootsere The Phantom Pain (net als de tankermissie in Metal Gear Solid 2 de proloog was van de rest van de game), maar het zou zomaar kunnen dat de twee delen alsnog afzonderlijk (episodisch?) worden verkocht.

Vrijheid

Qua gameplay zal Metal Gear Solid V in de kern enigszins vergelijkbaar zijn met z'n voorgangers: de game draait nog steeds om stealth én actie; om het infiltreren van basissen en het uitschakelen van gestoorde bazen. Maar de keuzevrijheid daarin is deze keer groter dan ooit tevoren, omdat de game niet lineair is. Je moet zelf beslissen welke missies je wanneer uitvoert, waar je naartoe gaat en hoe je daar wil komen. Te voet door de jungle? Dat kan, wellicht dat je dan zelfs op een side mission stuit die je niet zou hebben gezien als je een jeep had genomen. Overdag een basis infiltreren? Dan zijn er meer bewakers dan in de avond, maar daar staat tegenover dat je 's nachts een lichtbron nodig hebt zoals een zaklamp en dat trekt ook ongewenste aandacht. Aan jou de keus. Continu.



Walvissen

Zoals in elke Metal Gear Solid zal het verhaal de hoofdrolspeler van de game zijn. Het Ground Zeroes-gedeelte van de game speelt zich meteen na Peace Walker af, maar tussen de Ground Zeroes- en The Phantom Pain-delen zit negen jaar, vanwege Big Boss z'n coma.

Gaan we erachter komen wat er in die negen jaar is gebeurd? Zijn de vlammende walvissen en eenhoorns die we in de trailer zagen echt, of zijn 't hallucinaties van Big Boss? Wordt dit nou ook een next-gen én PC-game, of komt ie alleen uit op de Xbox 360 en PlayStation 3? Zal de game inderdaad het taboe over kindsoldaten aansnijden, zoals de fans beweren, en zal de game ons daarmee het echte begin laten zien van de gewelddadige levens van Solid Snake en Raiden? En is dit werkelijk Kojima's allerlaatste Metal Gear-game of zit hij ons wéér voor te liegen?

Niemand weet de antwoorden nog, maar dat maakt het wachten op een nieuwe Metal Gear Solid-game juist zo leuk. En Kojima weet dat.



weetje • weetje

Elk Metal Gear Solid-vervolg werd aangeduid met een cijfer (2, 3 en 4) maar The Phantom Pain krijgt de Romeinse vijf: de letter V. Het is de V van victorie, een van de centrale thema's van de game.



E3 2013

HET GAAT KNALLEN IN LA!

Volgens iedereen die er een beetje verstand van heeft, wordt de komende E3 de wreedste ooit. Immers, nog nooit waren er tijdens één E3 premières van minimaal twee consoles én een nieuwe Zelda te beleven! Hoogste tijd dus voor een bak vette voorpret.

Team LA is er weer klaar voor! De schema's zijn gemaakt, de villa en de tickets geboekt en de oordoppen tegen Wouters gesnurk liggen klaar. De E3 kan wat ons betreft beginnen! Deze 2013-editie kan wel eens een heel wrede worden. De langverwachte launch van twee nieuwe consoles (en de Ouya is er ook) zal LA vijf dagen onder hoogspanning zetten. En qua games hebben we ook de hoofdprijs met nieuwe delen uit epische series als Zelda, Battlefield, Call of Duty, The Elder Scrolls, Assassin's Creed en natuurlijk ons eigen Killzone. Wat kan er nog mis gaan?

Nou, dat gaan we bekijken in deze special. Wordt dit inderdaad een epische E3 of zullen lang niet alle beloften worden ingelost? Hoe denken Sony dan wel Microsoft de strijd te winnen, en wat moet Nintendo doen om dat geweld minimaal te evenaren? En waar kijken wij naar uit? Genoeg ingrediënten om een E3-special te bouwen die je nu al compleet opgeilt voor de tweede week van juni!



HET PU E3 TEAM 2013

MAARTEN

Aantal E3's: 5
Aantal afspraken: Één heel belangrijke: met de crew om de villa een beetje heel te houden.
Favo spot op E3: Elke behind closed doors ruimte waar het fris ruikt.
Motto E3: 'Jongens, het is maar een spelletje.'

* *Twijfelt elk jaar na het leiden van dit totaal losgeslagen team of hij wel kinderen wil in de toekomst.*
* *Probeert ook dit jaar Amerikanen weer uit te leggen dat de bal bij American Football de verkeerde vorm heeft.*

WOUTER

Aantal E3's: 5
Aantal afspraken: Twaalf, allemaal met Bungie.
Favo spot op E3: Bungie; Wouter heeft z'n eigen barkruk in de stand.
Motto E3: 'Als Bungie niet naar mij komt, kom ik wel naar Bungie.'

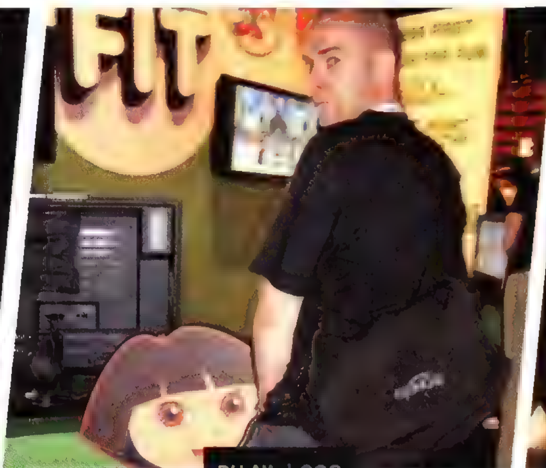
* *Belooft dit jaar zijn paspoort, ticket en perspas NIET kwijt te raken.*
* *Heeft een prachtig door zijn vriendin opgesteld afsprakenschema in zes kleurtjes bij zich... als ie 'm niet kwijtraakt, zoals vorig jaar.*

JAN

Aantal E3's: Hoeveel E3's zijn er geweest?
Aantal afspraken: 421 en dat loopt nog dagelijks op.
Favo spot op E3: De stands van... iedereen!
Motto E3: 'Elke afspraak is er een.'

* *Begint de dag na E3 met afspraken maken voor de volgende editie.*
* *Voor een developer is een E3 mislukt als hij geen afspraak heeft met Jan.*

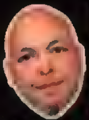






DE CONSOLE WARS

Het gaat een slagveld worden in LA, dat is nu al zeker. Op de komende E3 wordt de aftrap gegeven voor de console wars voor de komende vijf jaar. De hoofdkantoren van Microsoft, Sony en Nintendo staan onder immense druk en ze denken allemaal maar aan één ding: hoe kunnen we deze eerste echte krachtmeting winnen?



NINTENDO

Nintendo doet dit jaar lekker eigenwijs door géén persconferentie te geven. En waarom zouden ze ook: miljoenen pompen in zo'n enkel nieuwsmoment dat waarschijnlijk toch wordt overschaduwd door al het andere nieuws - met name dat van de hiernaast opgestelde concurrenten.
Natuurlijk is er wel gewoon een Nintendo-stand vol nieuwe games, waar in elk geval de nieuwe Zelda en Pokémon voor 3DS veel bekijks zullen trekken. Wat de 3DS betreft heeft Nintendo dit jaar dan ook niet zoveel meer te bewijzen.
Wat de Wii U betreft des te meer. Nintendo gaat ongetwijfeld wat mooie games voor de Wii U laten zien, maar het belangrijkste is dat die games heel snel moeten komen. Wanneer Nintendo nog enige kans wil maken hun vastgelopen karretje uit de stront te trekken, moeten ze tijdens de E3 minstens vier revolutionaire, onmisbare, systeemverkopende Wii U-games aankondigen die ook nog eens een release in de tweede helft van 2013 kennen. En de Wii U 50 euro goedkoper maken, gaat ook zeker helpen. Veel goede games, lagere prijs: zie hier het recept waarmee ze de 3DS ook op stoom hebben gekregen.



SONY

De PlayStation 4 moet gaan knallen in LA en een scherpe prijs kan daar bij weleens een grote rol spelen.
Daarnaast moeten we op de E3 al met het apparaat kunnen spelen; nog een keer melden wat we al weten over de console werkt niet.
Qua games moet Sony ook meer showen dan Killzone 4 en DriveClub. Met aankondigingen van een Uncharted 4, een nieuwe Ratchet & Clank, The Last Guardian (die naar PS4 is getild) en wellicht eindelijk Agent (de bijna vergeten Rockstar exclusive) zal Sony de handjes al op elkaar krijgen, en met nog een paar (timed) exclusives daar aan toegevoegd - GTA V anyone? - gaat iedereen uit z'n dak.
Daarnaast, en dat klinkt misschien gek in deze next gen battle, zal Sony goodwill bij iedereen kweken door de PS3 niet te vergeten, bijvoorbeeld met een speelbare Gran Turismo 6. Iets wat bij Microsoft wat minder zeker is. Want face it, de meeste gamers houden het 't komend jaar gewoon bij de PS3 of Xbox 360, hoe vet die nieuwe consoles ook worden.

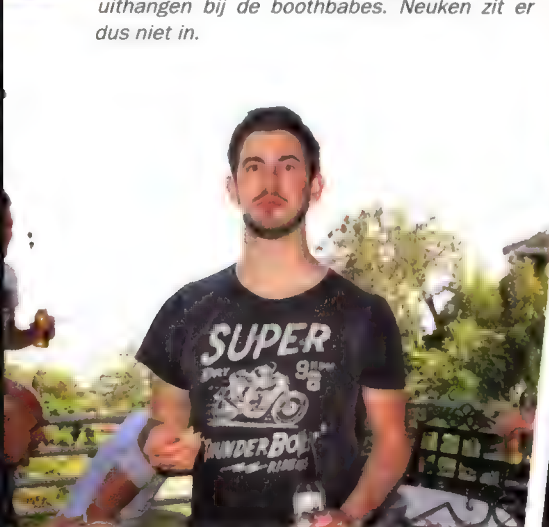


MICROSOFT

Microsoft komt als laatste met hun info, en dat maakt dat hun E3 alleen slaagt als ze dik over Sony (de PS4 is voor hen de échte concurrent) heen gaan. Dezelfde console presenteren als de PS4, met alleen een beetje meer, zal beschouwd worden als nederlaag.
En ik ben bang dat ze het niet met de games alleen kunnen winnen. Forza, Ryse, iets van Epic en wellicht de nieuwe Halo is cool, maar Sony en Nintendo kunnen hier minimaal evenveel toppers tegenover zetten.
Het gaat 'm echt in het apparaat zitten. De Xbox (want zo gaat hij heten) moet de absolute standaard worden op consolegebied. Minder accepteert men niet.
Mijn gevoel zegt dat de Amerikanen nog een paar troeven achter de hand hebben. Mogelijk ligt het geheim in het (optionele) always online systeem, of in Kinect, wat nu echt de klik met de hardcore gamers moet gaan maken.

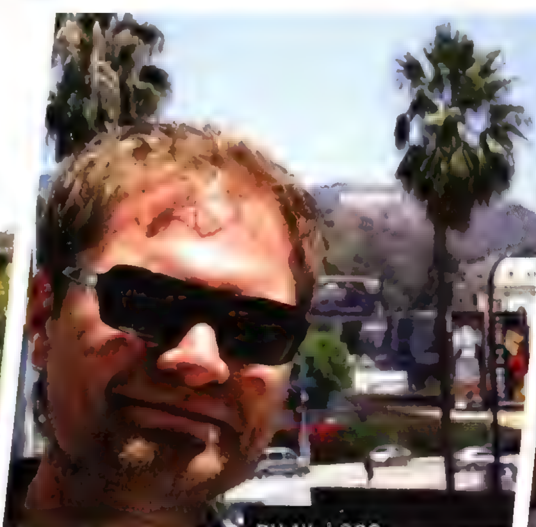
WARD

Aantal E3's: 1
Aantal afspraken: Heel veel met boothbabes, maar dat weten zij nog niet.
Favo spot op E3: G-spot van elke boothbabe.
Motto E3: 'Als het niet awkward is met een chick is het niks.'
* *Is eindelijk in een land waar hij ongestraft laarzen mag dragen.*
* *Gaat ook dit jaar weer de Rutger Castricum uithangen bij de boothbabes. Neuken zit er dus niet in.*



TJEERD

Aantal E3's: 1
Aantal afspraken: Sneakt overal binnen met zijn superonopvallende twee meter lange lichaam.
Favo spot op E3: De REC-knop op de camera.
Motto E3: 'Een dag niet gefilmd is een dag niet geleefd.'
* *Zorgt elke dag voor een vers E3 Journaal.*
* *Sliep daarom vorig jaar gemiddeld twee uur per nacht.*



FLORIAN

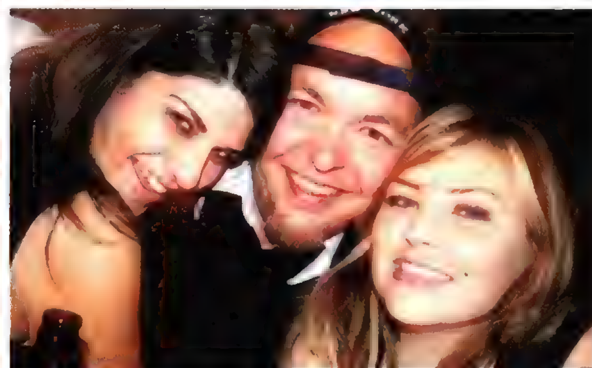
Aantal E3's: 0
Aantal afspraken: Hoeveel next-gen titels zijn er?
Favo spot op E3: Daar waar de Oculus Rift hem brengt.
Motto E3: 'Breng de next-gen.'
* *Hoopt geen schade te rijden met de peperdure huurauto.*
* *Gaat Sony en Naughty Dog ervan overtuigen dat de PS4 echt een Uncharted en Jak & Daxter game nodig heeft.*



TOP 3 DE MEEST MEMORABELE E3 MOMENTEN



Wordt dit de meest memorabele E3 ooit, of hebben we al eerder historische piekmomenten gekend? E3 veteranen Jan, JJ, Ed en Jurjen doken hun meest memorabele momenten op.



JURJEN

1 Mijn eerste E3 bezocht ik in 1995. Ik ging op de foto met de Killer Insinct-dames en dacht: nu kan mijn leven beginnen. Het was sowieso een coole E3, met veel nieuwe consoles, zoals de Virtual Boy, Jaguar, Saturn en 3DO. Het meest onder de indruk was ik echter van de PlayStation. Ik kwam met gonzend brein uit een behoorlijk ruige presentatie met live drums en explosies en dacht: dit zou nog best eens een stevige concurrent van de Ultra 64 kunnen worden.

2 De E3 van 2001 bezocht ik samen met mijn toenmalige vriendin, tegenwoordig mijn vrouw. We hadden het heel gezellig samen, onder andere op de Xbox-party met optredens van Moby, Garbage en halfnaakte vrouwen in kooien. Eenmaal thuis heb ik ook zo'n kooi voor mijn vrouw gekocht. Dat slaapt een stuk rustiger.

3 Een ander hoogtepunt was de onthulling van Twilight Princess in 2004. Toen Miyamoto met een zwaardje op het podium sprong, zat ik te gillen als een meisje. Het is exemplarisch voor de fanboy-gevoelens die tijdens dit soort evenementen alom worden gevoed, en soms best lekker zijn.



"Dwergen, bodybuilders en halfnaakte pornoactrices die sterke drank en sigaren uitdeelden."

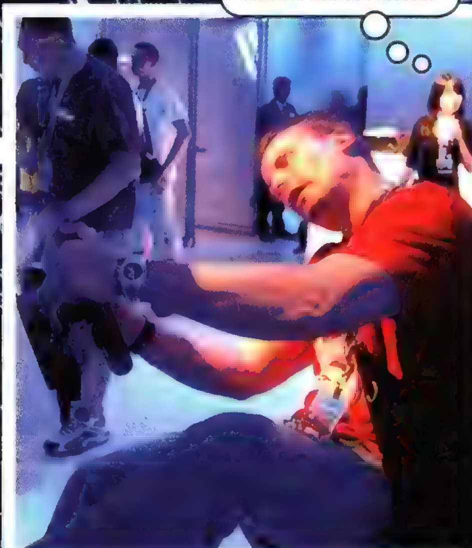
JAN

1 Mijn eerste kennismaking met Half-Life 2, tien jaar geleden. Die graphics, die actie, die wereld, die wapens; ik werd weggeblazen

2 Het concert van Outkast op de Sony-party uit de tijd dat Sony PlayStation steevast de dikste feesten gaf. Kaartjes voor die party's waren goud waard.

3 De allereerste keer Max Payne (1) zien, in een grote caravan op een parkeerplaats recht tegenover de beurs, omringd door dwergen, bodybuilders en halfnaakte pornoactrices die sterke drank en sigaren uitdeelden, georganiseerd door het toenmalige GOD Games (Gathering of Developers).

MENSEN ZONDER RIJBEWIJS KUN JE METEEN HERKENNEN. DIE STUREN ALTIJD ALSOF ZE WATER IN HUN OOR HEBBEN.



JJ

1 Het zal zeker gaan donderen in LA en de buzz is met de komst van de twee nieuwe consoles terug, maar de gloriejaren qua feesten liggen toch wel achter ons. Vroeger huurde Sony gewoon de hoofdstraat in Downtown LA af om daar een vreet-, zuip- en muziekfestijn op te zetten.

2 De presentatie in 2006 van de Revolution (later de Wii). Iedereen was nog hyper van HD na de PS3 presentatie, en toen kwam dat gezwiep en Wii Music. Niemand begreep 't en sprak van de ondergang van Nintendo. Hoe ver zaten we er naast...

3 Echt historische E3's brengen een nieuw genre voort. In 2003 was dat de MMO waar Blizzard voorzichtig mee begon te teasen. Het bleek de geboorte van een nieuw genre, en ik was erbij.

WEET JE WAT DIE OUWE ZEI? 'IK MOEST MET JE OP DE FOTO VAN M'N KIDS, MAAR IK VIND JE OOK EEN HEEL GOEDE ZANGER, HOOR...'



ED

1 Mij loopt het water nog steeds in de mond als ik terugdenk aan de lekkerste biefstuk die ik ooit gegeten heb. Het was in een Cubaans restaurant tijdens de E3 van 2004. De keren dat ik daarna terug ben geweest in LA heb ik die tent telkens keer weer gezocht, maar nooit meer gevonden.

2 Om in dezelfde sfeer te blijven: het verzorgen van het avondeten voor een man of twaalf tegelijk, vond ik vorig jaar het hoogtepunt van de E3. Zelden heb ik zoveel waardering voor m'n kookkunsten gekregen.

3 Ik ben een keer samen mét Niels naar een party gegaan en zónder hem weer teruggegaan. Was alleen vergeten aan Niels te vertellen dat ik vertrok. Hij heeft me nog een uurtje of twee gezocht... oeps!

MODELLEN ZONDER ERVARING KUN JE METEEN HERKENNEN. DIE POSEREN ALTIJD ALSOF ZE WATER IN HUN OOR HEBBEN.

TOP 3 WAAR KIJKEN WE NAAR UIT?



SAMUEL

❶ The Last Guardian. Sony MOET hier iets van laten zien. Zo niet, dan is ie echt gesneuveld.
❷ Wii U killer apps. Een waardig vervolg op de twee Mario Galaxy-games? De Zelda Wii U tech demo, maar dan als complete game? Eindelijk een nieuwe F-Zero of StarFox? Iets compleet nieuws?
❸ De nieuwe Xbox. Ik wil verdomme eindelijk eens weten hoe dat ding eruit gaat zien, hoe het gaat heten en, niet geheel onbelangrijk, wat dat ding allemaal kan.



MAARTEN

❶ De battle tussen Sony en Microsoft. Het wordt een bloedbad.
❷ De opkomst van free-to-play-games en nee, dat heeft niks met mijn salaris te maken.
❸ Onze meest bizarre villa ooit. Meer wil ik er niet over kwijt.

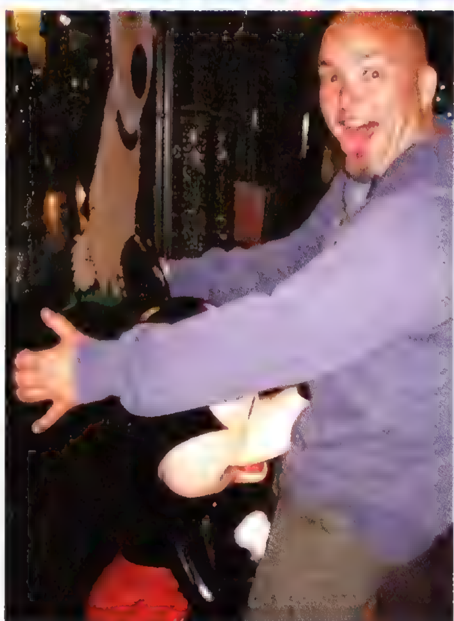
GRADDUS

❶ Laten we tussen al het next-gen geweld ook de huidige generatie niet vergeten. Want wat gaat Call of Duty doen? Showt Nintendo de nieuwe Zelda? En hoe zit het met Dragon Age III?
❷ De PlayStation 4 en Xbox 720, natuurlijk. Prijs, games, mogelijkheden... ik kan niet wachten!
❸ Ben benieuwd naar alles waar die baklappen in de PU-villa nu weer mee op de proppen komen. Journaals, Judge Ed, lauwe shit... Waarna ik het op PU.nl mag plempen. Tja, iemand moet het doen.



JURJEN

❶ Het wordt een geweldige clash tussen titanen Sony en Microsoft, en hun legers fanboys op internet, en ik ga ervan genieten. Ik ben sowieso enorm sceptisch over 'de geweldige HD-ultra-consoles' en voorspel dat vooral Microsoft niet helemaal beseft wat er de afgelopen jaren allemaal is veranderd en de plank flink mis gaat slaan.
❷ Indies hebben tot nu toe op zolderkamers en in de krochten van het internet hun werk gedaan, maar die tijd is voorbij. De indiescene is het enige onderdeel van de huidige game-industrie waar nog enige creativiteit en progressie uit voortkomt, dus willen de grote jongens (Ubi, EA, Nintendo, Microsoft, je kent ze wel) die bebrilde knulletjes maar wat graag voor hun logge karren spannen. Het zal me niets verbazen als er een paar indiegames tijdens de grote presentaties prominent aanwezig zijn.
❸ Nintendo onthult eindelijk de échte nieuwe Zelda op Wii U en dat is dus NIET die overbodige Wind Waker-port.





WARD

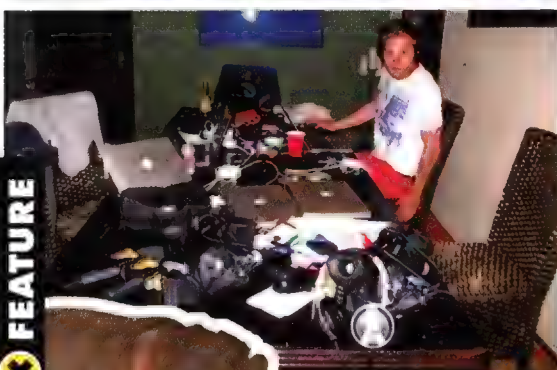
❶ De komende E3 draait alles natuurlijk om de next-gen en ik ben benieuwd hoe Sony en Microsoft elkaar de loef af gaan steken.
❷ Het opnemen van een nieuwe editie van Awk-Ward met Tjeerd, en gezien de hersencapaciteit van de boothbabes gaat dat weer een groot succes worden, want ze herinneren zich niks meer van vorig jaar.
❸ Gaat de nieuwe Call of Duty nu eindelijk eens door de mand vallen of krijgen ze ons ook dit jaar weer op de banken met de nieuwe engine? »

JAN

1. De next-gens en nieuwe aankondigingen van games. Zowel Microsoft als Sony zullen met vuurwerk moeten komen in de vorm van grote namen en nieuwe ip's!
2. De nieuwe game van Respawn Entertainment, de studio opgericht door ex-Infinity Ward leden. Gaan zij het vastgeroeste shooter-genre opschudden?
3. Valve die Half-Life 3 aankondigt; gewoon omdat ik en vele miljoenen gamers daar recht op hebben!

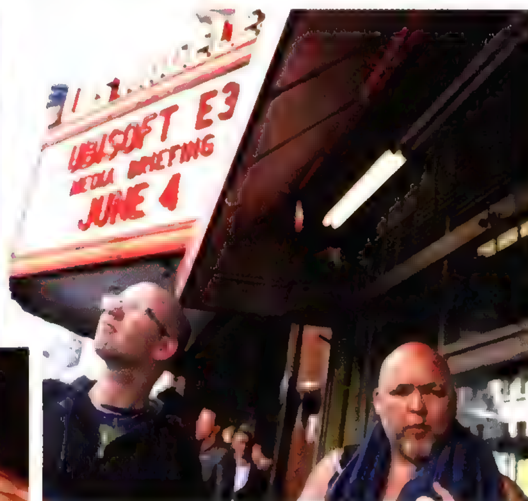
WOUTER

1. Natuurlijk ben ook ik benieuwd naar wat de nieuwe generatie consoles ons gaat bieden qua hardware, bedrijfsstrategieën en toekomstvisies. Maar ik ben ook een man van resultaten, en dat zijn altijd nog de games. Met stip op nummer 1 wat betreft software staat bij mij XCOM 2. Althans, het lijkt erop dat Firaxis deze titel op de planning heeft staan. Een next-gen XCOM: ho-ly SHIII-IIIIIIIEEEETTTT!!!
2. Een speelbare Destiny zou mijn E3 in één keer goed maken. Fuck dan die Xbox 720 en PS4.
3. Dragon Age III. Misschien wel de eerste grote, westerse RPG die er voor de next-gens aangekondigd wordt, en het zal meteen de blauwdruk zijn voor BioWare's focus op deze generatie. 'Ik ben nieuwsgierig' is een understatement.





"We krijgen straks de toekomst te zien."



TJEERD

1. Ik ben geen Bungie fanboy, maar Destiny lijkt me fantastisch! Ik heb wat in de Glazen Bol van Jan gespiekt en ik weet dat er hete info over die game uitkomt tijdens de E3.
2. De nieuwe consoles natuurlijk, duh!
3. Awk-Ward, mijn enige moment in het jaar dat ik dicht in de buurt van vreemde vrouwen kom, behalve in de tram of bij Appie in de rij.



JJ

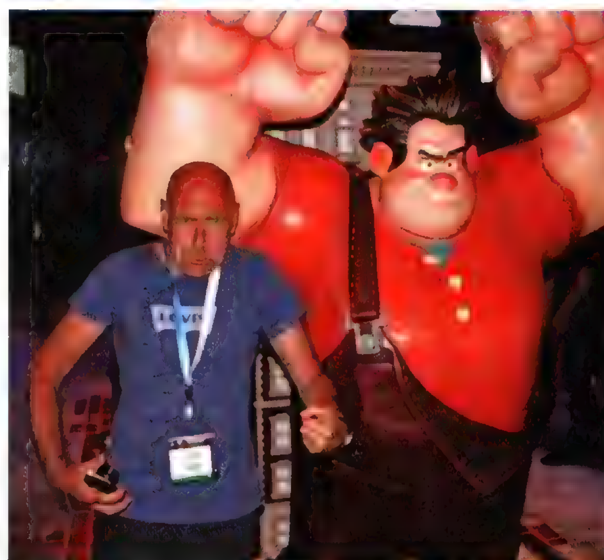
1. De immense discussies die eindelijk in de pubs in LA kunnen gaan plaatsvinden als we én de beide next-gens gezien hebben én de games er op hebben gespeeld. Mijn rug laat nog steeds geen lange vluchten toe, varen duurt te lang en zwemmen leek me geen goed plan, maar daar onderdeel van uitmaken, dat is gewoon awesome.
2. Nieuwe shit. Het Watch_Dogs moment, zeg maar. Te weinig gehad de afgelopen jaren, en wie weet komen ze nu wel met de nieuwe game van Epic en Respawn.
3. Ben benieuwd hoe veel wreder Forza 5 op de nieuwe Xbox wordt ten opzichte van Gran Turismo 6 dat (vermoed ik) op de PS3 gaat launchen.

E3 MET OF ZONDER?

Is een E3 vetter als er een console gepresenteerd wordt? Ja, om meerdere redenen. Bijvoorbeeld omdat het veel pers aantrekt. De gamespers is er altijd wel, maar mainstream pers als CNN en New York Times liggen niet wakker van een paar nieuwe spelletjes. Wel van nieuwe consoles, en dat betekent dus een enorme buzz in LA. We zijn even het centrum van de wereld.

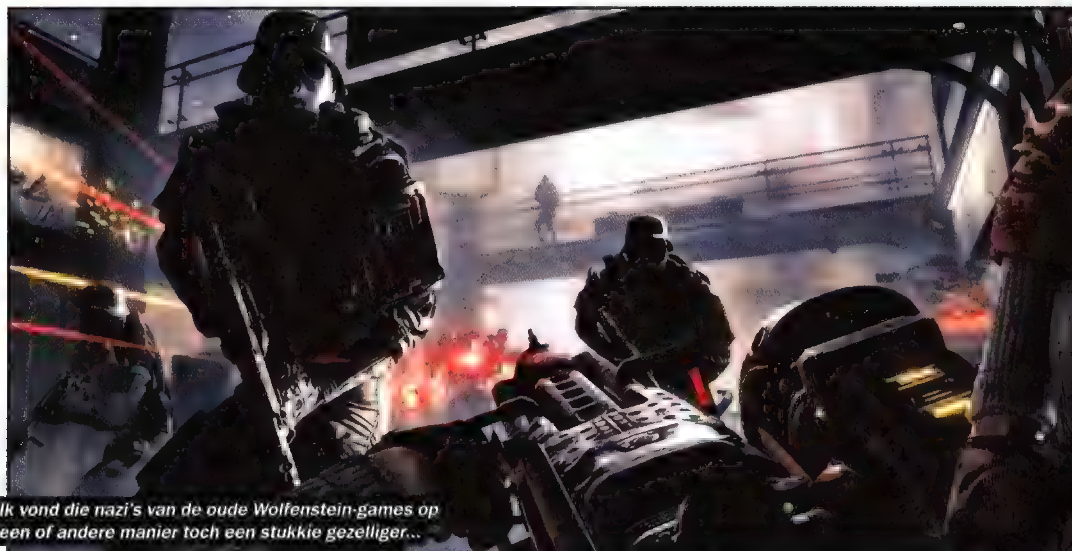
Pluspunten zijn ook de persconferenties van Sony en Microsoft, die nu echt ergens over gaan. We krijgen straks de toekomst te zien in plaats van een paar games plus suffe stats over hoe goed de oude consoles verkopen.

En tot slot, het allerbelangrijkste: een game is iets wat je een paar maanden speelt, een console iets waar je jaren mee doet. En bij een game is smaak bepalend, terwijl van een nieuwe console iedereen happy wordt. Je fantaseert er jaren over en opeens is daar het moment dat je voor het eerst aan den lijve kunt ervaren hoe een groot deel van jouw vrijetijdsbesteding de komende jaren er uit gaat zien. En dat magische gevoel maken we ditmaal dus twee keer mee!



WOLFENSTEIN
THE NEW ORDER

Een nieuwe Wolfenstein-game, dat gebeurt niet elke dag! Natuurlijk nodigde Bethesda PU als eerste uit om de exclusieve presentatie van de game bij te wonen! Jan zat al in het vliegtuig naar Zweden voor we hem gevraagd hadden te gaan...



Ik vond die nazi's van de oude Wolfenstein-games op een of andere manier toch een stukkie gezelliger...

Het Zweedse stadje Uppsala ligt op nog geen veertig kilometer van het bruisende Stockholm, maar beide steden verschillen als dag en nacht van elkaar. Waar je in de Zweedse hoofdstad struikelt over hippe winkels, rondborstige blondines en viriele mannen met trendy getrimde baarden, is Uppsula een stad waar je als gemiddelde toerist zomaar langs zou rijden. Toch biedt Uppsula meer dan je in eerste instantie zou denken. Zo herbergt de stad de belangrijkste universiteit van Zweden, is het bekend om de grootste kathedraal van het land en is een bezoekje aan Uppsala Slott, het baksteenrode kasteel, zeker de moeite waard. Veel belangrijker: het is de standplaats van MachineGames, de makers van het dit najaar te verschijnen Wolfenstein: The New Order (W:TNO).

Groen licht

MachineGames is een jonge studio; de ontwikkelaar werd in 2009 .opgericht door een slordige twintig 'core' teamleden en medeoprichters van Starbreeze Studios, die je misschien wel kent van games als The Darkness en The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Veel van de leaddesigners van die games werken nu bij MachineGames.
Na amper een jaar in bedrijf te zijn geweest, werd MachineGames al overgenomen door ZeniMax Media, het moederbedrijf van Bethesda. Zij vroegen de Zweden of ze wellicht zin hadden om een nieuwe Wolfenstein-game te maken. En zo geschiedde.
De Zweden draaiden, nog natrillend van de opwinding, een conceptdemo in elkaar, pitchten die bij Bethesda en id Software, en kregen direct groen licht.
Deze voorgeschiedenis maakt mij alleen nog maar nieuwsgieriger naar wat de mannen van MachineGames met de legendarische franchise van id hebben gedaan.

De Duitsers hebben gewonnen

Jerk Gustafsson, managing director MachineGames en executive producer Wolfenstein: The New Order verontschuldigt zich meteen als hij de presentatie begint: "jullie zullen het met mij moeten doen", glimlacht hij, "onze creative director Jens Matthies hebben we ziek naar huis moeten sturen, die hing vanochtend een paar keer boven de wc-pot."



weetje · weetje

Alle niet-Engelse talen en accenten die je in de game hoort, zijn ingesproken door native speakers. Dat geldt dus o.a. voor het Pools, Duits en Russisch dat je in het spel hoort.

Op zich is dat jammer; Jens' naam valt die dag namelijk nog een paar keer, en ik krijg de indruk dat hij zeer bepalend is geweest voor de visie achter het spel, maar Jerk staat eveneens prima zijn mannetje.
Jerk begint de presentatie met dezelfde conceptdemo waarmee de studio een aantal jaar geleden het project bij Bethesda aanbood.
Opvallend is dat hij W:TNO een action-adventure shooter noemt: "Iedereen die The Darkness en Riddick gespeeld heeft, weet dat we veel nadruk leggen op de ontwikkeling van personages. Dat willen we in Wolfenstein ook. Daarnaast zal de game raceonderdelen bevatten, evenals exploratie, kleine puzzels en stealth... Maar boven alles is Wolfenstein natuurlijk een shooter."
Terugdenkend aan de Riddick games was de afwisseling tussen keiharde actie enerzijds en exploratie en dialogen anderzijds inderdaad een fijne mix. Maar hoe pak je dat aan in het Wolfenstein universum? Ik sta op het punt dat uit te vinden maar niet voordat mij het achtergrondverhaal achter The New Order uit de doeken wordt gedaan.
De game begint in het jaar 1946 en de Duitsers hebben de Tweede Wereldoorlog gewonnen. Ze waren de eerste met een neutronenbom, ze waren als eerste op de maan, 'hell, they beat us at everything' horen we terugkerend hoofdrolspeler B.J. Blazkowicz knarsetandend mededelen.
Het is een mysterieuze moderne technologie die de Nazi's oppermachtig heeft gemaakt en hen de mogelijkheid heeft gegeven een nieuwe Wereldorde te stichten. B.J. laat het hier natuurlijk niet bij zitten en gaat (in 1946 dus) op missie, maar raakt zwaargewond. Hij belandt in een coma van maar liefst veertien jaar. Tijdens die jaren bouwen de Duitsers hun wereldrijk uit met alle gevolgen van dien en wordt B.J. behandeld in een Pools zieken-/gekkenhuis. Wanneer de Nazi's daar huis komen houden, ontwaakt B.J. en vlucht hij samen met een Poolse verpleegster naar Berlijn. Het avontuur kan beginnen!


In je eentje uit eten gaan, is als neuken met een te klein blauw condoom met bloemkoolsmaak.


Die gast kijkt precies zo wantrouwend naar de klokjes op z'n dashboard als m'n vrouw naar onze TomTom.

Inglourious Basterds

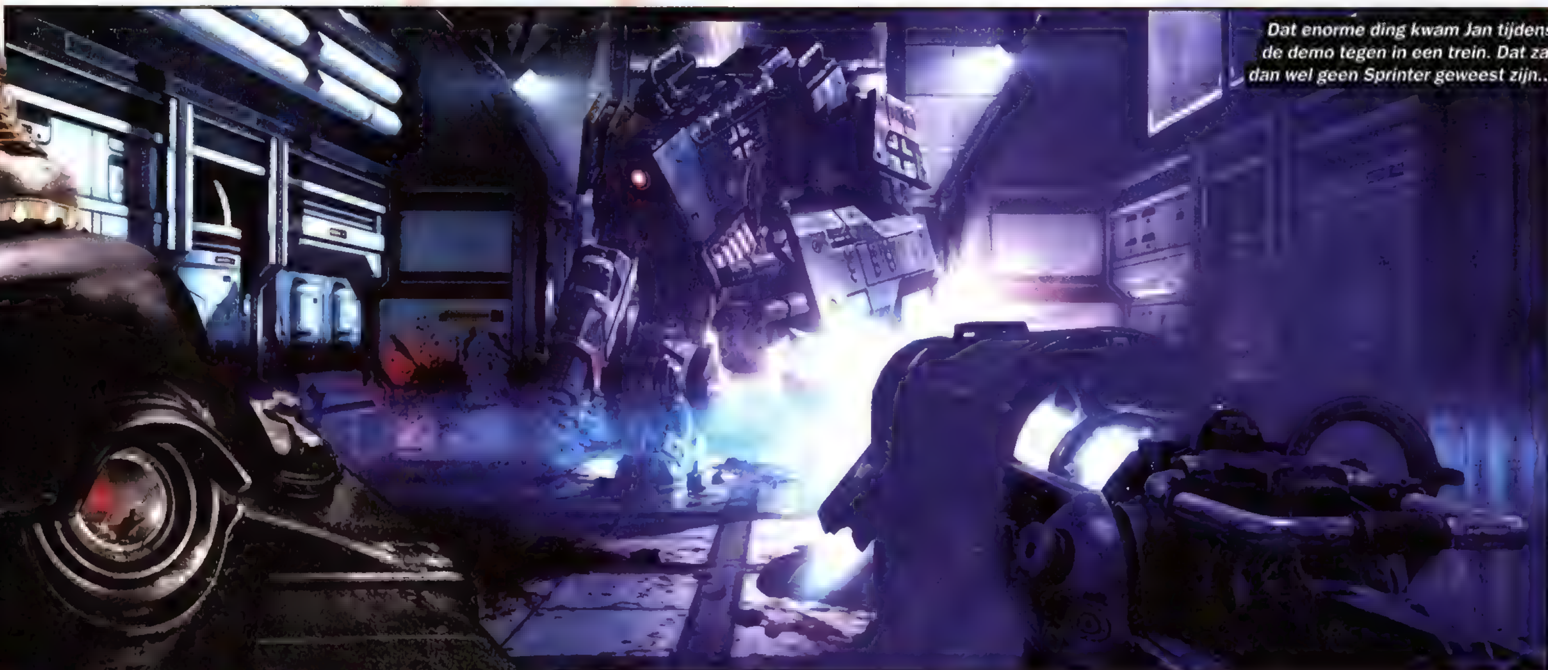
De eerste ingame actie die we te zien krijgen, is veelzeggend... omdat die namelijk helemaal niet actievol is. Het betreft een uitgebreide dialoog, waarbij B.J. zich aan boord van een Nazi-trein richting Berlijn bevindt, verkleed als Duitser. Net op het moment dat hij zich wil terugtrekken in zijn slaapcoupé, wordt hij aangesproken door niemand minder dan de sadistische Obersturmbannführer Frau Engel. Deze dame op leeftijd besluit een gemeen kaartspelletje met je te spelen. Dit, terwijl haar ietwat verwijfd aandoende toyboy Bubi met zijn hand de schaamstreek van Frau Engel masseert, die dit zichtbaar kan waarderen.
Deze twee bizarre personages maken direct diepe indruk en ik heb even het idee dat ik naar een deleted scene van Inglourious Basterds zit te kijken. De bewuste kaartjes-op-je-voorhoofd-in-het-café scène uit Tarantino's film heeft ongetwijfeld invloed gehad op dit onderdeel van de game.

"Elk wapen voelt en klinkt raak, en de controls zijn zo strak als een vioolsnaar."

Terwijl Bubi en Frau Engel een amusant gesprek met elkaar hebben, trekt laatstgenoemde een aantal kaarten/foto's tevoorschijn. De bedoeling is duidelijk; jij moet steeds een van de twee kaarten kiezen als antwoord op een vraag van Frau Engel. Zo kan zij bepalen of jij, B.J., wel een zuivere Ariër bent. Terwijl je de kaarten kiest, speelt Frau Engel voortdurend met een pistool om te benadrukken dat één verkeerde keuze fataal is. De scène is veelzeggend voor de »

GEEN MULTIPLAYER

Jerk Gustafsson laat er geen misverstand over bestaan: de nieuwe Wolfenstein zal het zonder multiplayer moeten doen. "Onze kracht zit in verhalende, singleplayer actiegames. Multiplayer zou alleen maar afleiden. Wij zijn een relatief kleine studio en ik wil honderd procent focus op de singleplayer campagne. Er zijn al genoeg multiplayer shooters beschikbaar. Ik weet dat het misschien gek klinkt binnen dit genre, iedere shooter lijkt tegenwoordig een multiplayer component te móeten hebben, maar wij hebben er bewust voor gekozen om deze te skippen."


Dat enorme ding kwam Jan tijdens de demo tegen in een trein. Dat zal dan wel geen Sprinter geweest zijn...


Die zou nog wel eens een kans kunnen maken als Poseur van de Maand...

manier waarop MachineGames haar (gestoorde) cast introduceert, en ik ben er aangenaam door verrast.
In dezelfde trein zie ik overigens dat de Duitse soldaten vergezeld worden door een tweeënhalf meter hoge robot; naast Germanen van fleisch und blut vecht je dus ook tegen mechanische vijanden. Een eerbetoon aan de latere bazen van de klassieker Wolfenstein 3D of aan de naam van de studio zelf? Beide, vermoed ik.


weetje • weetje
De game kent grofweg twee verschillende speelstijlen: guns blazing en stealthy, al zal een mix ook prima kunnen. Afhankelijk van de keuze die je maakt, zul je van tijd tot tijd twee verschillende soorten minigames voorgeschoteld krijgen: 'Rewiring' dan wel 'Lock picking.'

Explosie

Bij het volgende deel van de presentatie bevinden we ons een flink stuk verder in de verhaallijn van het spel, ongeveer op een derde van de game, aldus Jerk. B.J. heeft zich gemeld bij het verzet en bevindt zich in Londen. Daar moet hij de London Nautica infiltreren, een gigantisch gebouw dat dienst doet als onderzoekscentrum. Vind je hier de antwoorden achter het hoe en waarom van de moderne wapens en technieken van de Nazi's?
Samen met een lid van het verzet rij je in de stromende regen naar het gebouw. Ineens stopt de bestuurder de auto en beveelt je uit te stappen. Dan, voor je er erg in hebt, scheurt de wagen met een noodvaart richting hoofdingang van het onderzoekscentrum. De chauffeur blijkt een kamikaze-actie te hebben gepland om zoveel mogelijk verwarring te zaaien en schade te berokkenen bij de Duitsers. Een explosie volgt - de achterbak van de wagen zat vol met explosieven - en een deel van de voorgevel stort in. Het is nu aan jou om gebruik te maken van de chaos.

THIS IS ID?

Waar id Software in de jaren negentig heer en meester was in het shootergenre, begon de ontwikkelaar halverwege de jaren 2000 wat van z'n glans te verliezen. Doom 3 werd nog warm onthaald, maar bij Quake 4 begon het doorgaans aanwezige enthousiasme toch wat af te nemen. De game scoorde goed maar de universele lof van weleer had plaats gemaakt voor meer kritiek.
Het was dan ook niet id Software zelf maar Raven Software dat de vierde Quake-ling ontwikkelde. Hetzelfde gebeurde met Wolfenstein (2009) dat nog weer een stukje lauwer werd ontvangen. Het spel scoorde weliswaar nog steeds zeventjes en achtjes, maar een blijvende indruk kon het niet achterlaten. De game boekte tegenvallende verkoopresultaten en volgens goed Activision gebruik werd dit gevolgd door flink wat ontslagen bij Raven Software.
In datzelfde jaar werd id Software overgenomen door ZeniMax en daarmee kwamen alle franchises van de ontwikkelaar onder de vlag van Bethesda terecht.

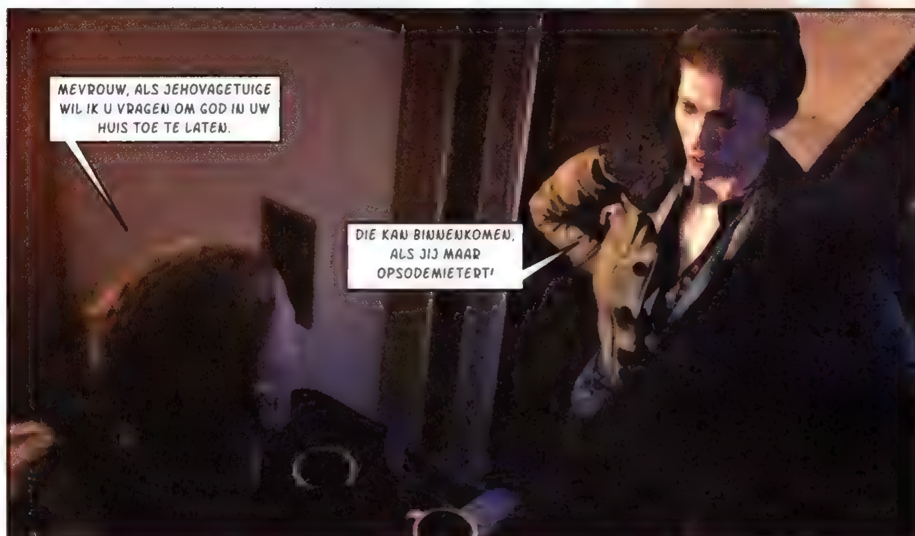


Old skool

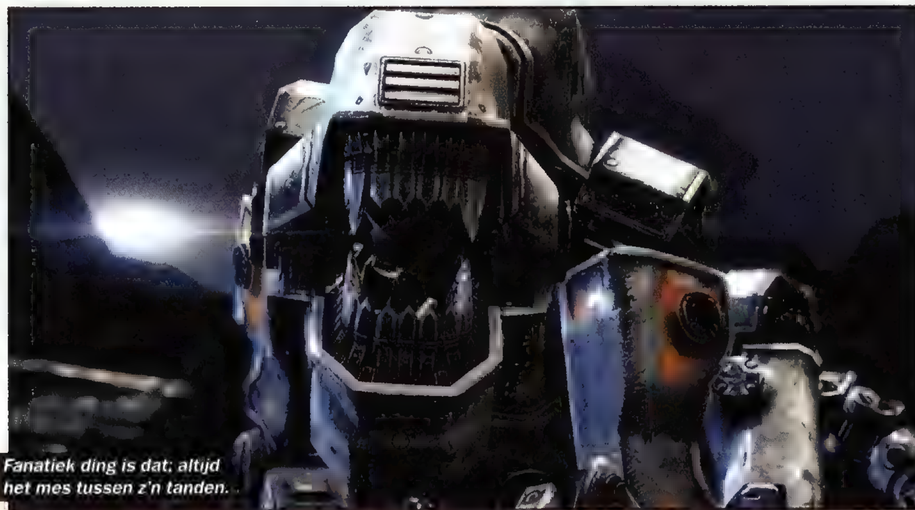
Dat we te maken hebben met een old skool shooter wordt al direct duidelijk aan de interface. Honderd procent health en honderd procent armor refereren aan de gloriedagen van de heilige drie-eenheid Quake/Doom/Wolfenstein.
Toch is er een twist, zegt Jerk: "regenerated health heeft shooters te makkelijk gemaakt. Spelers kunnen bij weinig health gewoon achter een muurtje wachten tot ze weer op sterkte zijn. Wij passen liever, net als bij Riddick, health toe in blokjes. In Wolfenstein zijn dat blokjes van twintig."
In de praktijk werkt dat als volgt. De blokjes zelf kunnen binnen hun kader regeneren. Heb je nog maar 8 health dan kun je even wachten tot het weer aangevuld is tot 20, maar that's it. Wil je weer 40, 60, 80 of 100 health krijgen, dan zul je dode Duitsers moeten fouilleren of kasten en kamers moeten uitkammen, op zoek naar healthpacks. Neem daarbij het feit dat veel van de omgeving kapot kan, en dus ook cover, en je begrijpt dat er nooit veel mogelijkheden zullen zijn om even op adem te komen.
Iets vergelijkbaars geldt voor de beschikbaarheid van munitie. Dat de ammo schaars is, is wellicht wat overdreven, maar als een dwaas al je kogels uitspuwen is niet verstandig. Je zult bedachtzaam met je health en munitie moeten omgaan.

Het rode oog

Als speler krijg je op een gegeven moment een soort ingame puzzeltje voorgeschoteld. Diverse Panzerhunden (robothonden) patrouilleren in de omgeving. Je zult deze uit de kluiten gewassen beesten in de val moeten lokken omdat je begint met slechts een mes en een simpel pistool in je bezit. Aan jou de taak om de mechanische beesten richting puin te lokken en vervolgens rotsblokken op ze te laten vallen.
Terwijl je onder het puin naar kogels en wapens zoekt, stuit je op een hek. Toevallig heb je net een soort laspistooltje gevonden waarmee je een doorgang door het hek brandt. Je kruipt door de rokende puinhopen, pakt een mitrailleur van een dode Duitser en komt voor het eerst oog in oog te staan met dezelfde robot die je daarvoor in de trein zag. Deze mechanische




Die bitch is zo oud dat toen zij op school zat, er nog geen geschiedenisles gegeven kon worden.


Fanatiek ding is dat; altijd het mes tussen z'n tanden.

vijand is niet met open vizier te verslaan en dien je echt vanuit cover te beschieten, en dan precies in zijn ene rode oog. Als dat uiteindelijk gelukt is, maak je dat je wegkomt en vervolg je je route door het complex.

Moddervet

Er zijn geinige omgevingselementjes in de game gestopt. Het kapotschieten van vitrines om goud te verzamelen (voor het upgraden van je wapens), het hotwiren van bepaalde safes en lockers of het stukschieten van liftkabels... om de installatie naar beneden te laten sjezen zodat jij met het tegengewicht omhoog gelanceerd wordt.

Maar afgezien van deze leuke onderbrekingen is het toch vooral knallen, knallen en nog eens knallen wat de klok slaat. Daarbij klinken de wapens moddervet en zorgt ook de industrial noiserock soundtrack tijdens heftige momenten voor de juiste sfeer.

Ondanks dat de Duitsers over moderne technologie beschikken, blijft de jaren zestig-vibe gehandhaafd, dus over de top sciencefiction wordt het nooit (geen paarse lasers en holografische schilden). De wapens zijn duidelijk geavanceerder dan guns uit de jaren zestig zoals jij en ik die voor ogen hebben, maar het wordt nooit té.

Zelf spelen

Aangename verrassing is dat we na de presentatie zelf met de game aan de slag mogen. Dat had ik van tevoren niet verwacht, zeker omdat het hier om een eerste onthulling ging. De treinscène wordt geskipt, maar voor de rest mag ik alles naspelen wat Jerk ons tijdens de presentatie liet zien.

Ik betrap me erop hoe lekker het voelt om weer eens een ouderwetse rechttoe-rechtaan shooter te spelen. En ja, het feit dat je Duitsers neerschiet die weer als vanouds met overslaande stem hun collega's alarmeren, is tijdloos genieten. Elk wapen voelt en klinkt raak, vooral de mechanische shotgun. Dat B.J. daarbij uit het juiste hout gesneden is, blijkt wel uit het feit dat hij zonder moeite twee mitrailleurs tegelijk leegschiet, en hetzelfde trucje doet met twee mechanische shotguns. Duke Nukem eat your heart out.

> **"Als één game met deze old skool aanpak wegkomt, is het Wolfenstein wel."**

Het feit dat je de omgeving soms voor de leuk en soms voor tactische meerwaarde ook volledig aan gort mag schieten, maakt de schietpartijen nog eens extra tof. Daarbij zijn de controls, niet geheel onbelangrijk, zo strak als een vioolsnaar. Nogmaals, de gameplaysessie voelde heel goed.

Mein leben!

Mijn eerste ervaring met Wolfenstein: The New Order was dus erg aangenaam, al heb ik wel wat kanttekeningen. De naam Wolfenstein is niet meer zo legendarisch als vroeger, dus hoe gaat een nieuwe generatie gamers hierop reageren? De laatste Wolfenstein game was nou niet bepaald een topper.

Daarbij stelt Bethesda dat de game naar huidige consoles, PC en next-gens komt. Ik speelde de game op de PC en dat oogde allemaal prima, maar tegelijkertijd zag ik wel een game die al ruim drie jaar in ontwikkeling is, en op de huidige consoles zal het er vermoedelijk een stuk minder uit gaan zien dan op PC en next-gens.

Toch heb ik me goed vermaakt, en als één game met een dergelijke old skool aanpak wegkomt, is het Wolfenstein wel. Waarbij nog moet worden aangetekend dat er meerdere ingrediënten zijn beloofd door de ontwikkelaars, maar die wil ik eerst zien voordat ik ze uitgebreid bespreek.

Ach, vijanden neerschieten die keihard in je speaker, 'Ah! Mein Leben!' gillen... dat is sowieso altijd een feestje! ★


'Wapens voelen en klinken hard en meedogenloos', schrijft Jan als pluspunt. Ik wil wel eens een game meemaken waarvan je kan zeggen 'wapens voelen en klinken humaan en melodieus'.

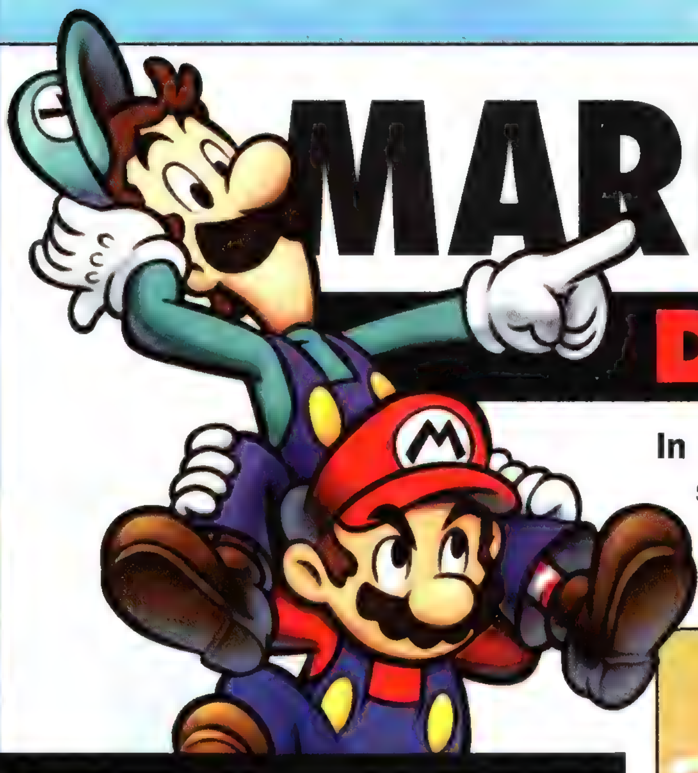


VERWACHTING *JAN:*

Met de rechttoe-rechtaan shooter-actie zit het wel snor. Ik ben dan ook reuze benieuwd naar de action-adventure elementen stealth, exploratie en puzzelen die mij in het vooruitzicht zijn gesteld. De combinatie van die twee heeft de potentie de Wolfenstein franchise in ere te herstellen.

- + Wapens voelen en klinken hard en meedogenloos.
- + Meer nadruk op verhaal en personages.
- + Lekkere old skool schooteractie.
- − Grafisch in orde maar niet per se next-gen.

SHOOTER
MACHINEGAMES / BETHESDA
NAJAAR 2013



MARIO & LUIGI

DREAM TEAM



In het dagelijks leven is Jurjen een kritische, argwanende en nogal lompe journalist, maar gooi er drie biertjes in, en de Nintendo-fan komt bovendrijven. Deze preview is na zeven biertjes geschreven...



Een Luigi-lawine! Je zou van schrik gaan Mariodelen.

PREVIEW
3DS

Jaaa, je denkt misschien: 'daar heb je die Nintendo-fan weer', maar voordat Luigi's Mansion 2 en Fire Emblem Awakening verschenen, vond ik geen enkele 3DS-game goed genoeg voor een Gold Award, dus dat valt best mee, zeiksnor.
Afgaande op mijn eerste uurtje in Mario & Luigi: Dream Team wordt dit spelletje hoogstwaarschijnlijk de derde 3DS-game die van mij een Gold Award krijgt, en ik voel plots een ongelooflijke drang mijn gedachten over deze nieuwe Mario & Luigi platform-RPG met verwijzingen naar andere Nintendo-meesterwerken te illustreren.

"Dit moet haast wel tot de beste game ooit gaan leiden."

Twee werelden

Het grote idee achter The Legend of Zelda: A Link to the Past, dat je heen en weer springt tussen de echte wereld en een schaduwwereld, waarbij veranderingen in de ene wereld de toestand in de andere beïnvloeden, ontketende een ware gamedesign-revolutie, maar zoals elke Nintendo-fan weet, zat het ook al in Super Mario Bros. 2 (SMB2), terwijl de grappigste uitwerking ooit van dit principe door Alphadream werd verwezenlijkt in Mario & Luigi: Bowser's Inside Story (BIS), waarin Mario & Luigi wisselden tussen een vogelperspectief 3D-werkelijkheid en 2D-platformlevels in Bowsers ingewanden. Te veel Nintendo-verwijzingen? Okay, dan hou ik het bij deze drie. Of tenminste: dat ga ik proberen.
Wat je van deze alinea moet onthouden, is dat je in de nieuwe Mario & Luigi weer moet wisselen tussen twee werelden, namelijk: (A) De in vogelperspectief getoonde, driedimensionale vakantiebestemming Pi'illo Island (knipoog naar Mario Sunshine) en (B) de tweedimensionale dromen van Luigi.



Mario die nadenkt. Dat is net zo onwaarschijnlijk als... Wouter die nadenkt.


Er is maar één variatie van 'Sterren Springen' waar ik nog graag naar zou kijken: Sterren Springen voor de Trein...

Chippy

Jawel, een groot deel van de vierde Mario & Luigi loop en spring je door de dromen van Luigi, een beetje zoals SMB2 zich geheel in een droom afspeelde. Link's Awakening ook trouwens, over beste games ooit gesproken.
Wat het droomidee in Dream Team zo briljant maakt, is dat het een nietsontziend stempel op de gameplay zet. Stel, je loopt met je team door de gewone wereld en vindt een kussen. Dan kun je Luigi erop laten slapen en met Mario in zijn droom duiken. Daardoor verschijnt op het onderste scherm het hoofd van de slapende Luigi, en niet voor niets, want je kunt hem met Starlow op het touchscreen pesten om de droomwereld te beïnvloeden waarin de broers platformuitdagingen moeten overwinnen.
Je kunt bijvoorbeeld op het touchscreen aan Luigi's neus rommelen om hem te laten niezen, waardoor in de droomwereld een wind gaat waaien, die wellicht een molentje laat draaien zodat een platform verschuift, of een vijand bij Mario vandaan blaast. De grap is dat veranderingen in de droomwereld ook weer van invloed zijn op de toestand in de gewone wereld. Dit moet haast wel tot de beste game ooit gaan leiden, denk je niet?

Pikmin

Qua stijl, tempo, structuur en spelmogelijkheden heeft Dream Team veel weg van voorganger BIS, en dat vind ik geen probleem, want met een score van 96 is dat niet voor niets de hoogst beoordeelde DS-game in PU ooit.
Gelukkig dus maar, dat de vijanden die je tijdens de beurt-voor-beurt-gevechten uitschakelt niet alleen muntjes maar ook ervaringspunten opleveren (het gebrek daaraan was in Paper Mario Sticker Star pijnlijk voelbaar), dat je weer met perfecte timing je aanvallen moet maken om extra schade te veroorzaken en dat de badges terug zijn voor broederbonussen.

speculatietje • speculatietje
Nu dit avontuur zich net als Super Mario Bros. 2 in dromen afspeelt, zou het zo maar eens kunnen dat Droomkoning Wart als eindbaas terugkeert.

Nieuw is dit keer Mario's mogelijkheid om in de droomwereld extra Luigi's te verzamelen die hij tijdens gevechten kan gebruiken om vijanden onder een Luigi-lawine te bedelven, of tijdens platformsecties kan inzetten om met tientallen Luigi's tegelijk obstakels te slopen. Moet jij nu ook aan Pikmin denken? ★

VERWACHTING JURJEN:
Nu na Luigi's Mansion 2 en Fire Emblem Awakening ook nog eens de nieuwe Mario & Luigi eraan komt, krijgt de Nintendo-geile 3DS-bezitter deze maanden alles wat de Wii U-bezitter helaas moet missen. Namelijk: de games waar je een Nintendo-systeem voor koopt.

- ✚ Net zo gek en geniaal als de voorganger.
- ✚ Luigi plagen om de spelwereld te manipuleren.
- ✚ De kwaliteit die je van een top-Nintendo-game verwacht.

PLATFORM-RPG
ALPHADREAM / NINTENDO
ZOMER 2013

WILDSTAR

In Laguna City, iets ten zuiden van Los Angeles, werkt Carbine Studios aan Wildstar, een MMORPG die de kroon van World of Warcraft moet gaan stelen. Omdat alle geschikte redactieleden het te druk hadden, werd MMO-maagd Jurjen maar naar die studio gestuurd.



Ik hoef niet lang na te denken als ik aan het begin van mijn speelsessie de vier mogelijke 'Paths' krijg voorgeschoteld. De rol van ontdekkingsreiziger is mij op het lijf geschreven. Als Explorer kan ik dingen zien die voor de ogen van een Soldier, Scientist of Settler (de andere selecteerbare Paths in Wildstar) verborgen blijven. Zo ontdek ik een zwakke plek in de grond van het savanne-achtige landschap. Ik klik op 'Interact', zie de vloer verbrokkelen en val in een grot.

"Een Soldier kan die zwakke plek niet zien, en hier dus nooit zelfstandig binnenkomen", zegt de ontwikkelaar die me bij het spelen begeleidt. "Maar hij kan jou wel volgen, als hij in je groep zit." O ja, denk ik. Dit soort spellen speel je normaal gesproken met een groep.

Laat ik er niet omheen draaien: Wildstar is de beste MMO die ik ooit heb gespeeld. Wat vooral komt omdat ik nooit eerder een MMO heb gespeeld.



OP DE FOTO KOMT HET NIET ECHT OVER, MAAR HET TRADITIONELE 'COCKTAILS DRINKEN OP KOSTEN VAN DE UITGEVER' WERD HEEL GEZELLIG. IK VOND HET WEL EEN BEETJE TYPISCH DAT EEN VAN DE ANDERE JOURNALISTEN HET STEEDS OVER ZIJN GIRLFRIENDS HAD (ZO KNAP WAS IE NAMELIJK NIET), TOTDAT IK DOORKREEG DAT HIJ ZIJN GUILDFRIENDS BEDOELDE.

VREEMDE CULTUUR

Ward was al voor een andere game op stap, Maarten kon onmogelijk op de redactie gemist worden, enzovoort, totdat ik overbleef. Of ik voor PU een nieuwe MMO wilde gaan spelen in Laguna City, iets ten zuiden van Los Angeles? Dat wilde ik wel. Vooral de zinsnede 'iets ten zuiden van Los Angeles' sprak me aan. Bovendien leek het me niet vervelend eens in het fenomeen MMO's te duiken.

Voordat ik naar Laguna City vertrok, snuffelde ik al even aan de vreemde cultuur van de MMO's. Ik bekeek filmpjes van de grote titels in het genre. Ik las over Raids, PVP en PVE, leerde de verschillen tussen sandbox en theme park, en kreeg een globaal idee van de huidige marktsituatie waarin World of Warcraft dus al een jaar of acht domineert.

Gaandeweg kreeg ik steeds meer zin om de game te bekijken die de kroon van WoW moet gaan stelen, want dat is wat Carbine Studios met Wildstar voor ogen heeft.

WRAAKACTIE

Carbine Studios is in 2005 opgericht door twintig voormalige ontwikkelaars van Blizzard. "Voornamelijk seniors en lead developers", vertelt de man die me door de studio leidt. "Ze werden een beetje boos toen na het voltooien van World of Warcraft hun bonussen niet hoog genoeg waren. Daarom besloten ze op te stappen en hun eigen studio te beginnen."

Het wordt mij als ontdekkingsreiziger binnen de muren van Carbine Studios al snel duidelijk dat het hele be-





drijf maar om één reden bestaat: het maken van een MMORPG die beter, liefst ook succesvoller is dan World of Warcraft. Een wraakactie die al acht jaar wordt voorbereid, met een team dat ondertussen is gegroeid tot ruim tweehonderd man, en uiteindelijk uit zo'n driehonderd mensen zal bestaan.
Het gaat me duizelen als ik probeer uit te rekenen hoeveel geld die game nog voor het bereiken van zijn closed bèta-stadium al moet hebben gekost.

BLOED UIT DE OGEN

"Het is altijd een grote gok om zo'n spel te maken", erkent Jeremy Gaffney, de grote baas van Carbine Studios. "We investeren er tientallen miljoenen dollars en jaren van ons leven in, dus we zullen zeker balen als het niet aanslaat. Maar we geloven dat we een goede game maken, en goede games verkopen meestal ook wel goed. Dat geldt zeker voor MMO's, omdat mensen gewoon stoppen met betalen als ze je spel niet leuk meer vinden, en ze blijven betalen als je ze spel wél leuk vinden."
Volgens Gaffney wordt het belangrijk om met vlotte updates in te spelen op de wensen van de community.
"Tijdens de bèta willen we eens per vijf weken updaten. Maar vervolgens willen we die tijd proberen te verkorten, zo ongeveer totdat er bloed uit de ogen van ons ontwikkelaars stroomt, en dan willen we ongeveer op die frequentie blijven hangen. Ik gok op een patch per twee of drie weken. Het wordt zwaar, maar daar gaan we voor."

VERSCHILLENDE SPELERS

Om Wildstar voor elke speler interessant te houden, belooft Gaffney allerlei uiteenlopende zaken, van fortbestormingen voor veertig spelers tegelijk tot de mogelijkheid je eigen huis in de wereld te bouwen. Het overkoepelende idee is dat verschillende spelers verschillende dingen in zo'n MMO interessant vinden, en



ZON & ZEE!

WANNEER JE IN ASSEN WOONT EN DE LENTE MAAR NIET WIL KOMEN, IS HET VERDOMD FIJN OM NOG EVEN EEN DAGJE ZON EN ZEE AAN LAGUNA BEACH MEE TE PIKKEN. ALS JE DIT HOEDJE TROUWENS AL EEN BEETJE MAL VINDT, IS HET MAAR GOED DAT JE OP DE FOTO NIET KUNT ZIEN WAT VOOR ZWEMBROEK IK DAAR HEB GEKOCHT.

dat Carbine Studios al die spelers specifiek wil bedienen. Een gedachte waar natuurlijk ook het Paths-idee op aansluit.
Zo kan de Scientist voorwerpen verzamelen voor achtergrondinformatie, ideaal voor spelers die het verhaal en de geschiedenis van Wildstars universum willen verkennen. Het pad van de Settler is een ondersteunende speelstijl die je bijvoorbeeld op cruciale punten genezende gebouwen laat plaatsen om strijdmakkers te helpen. Vanzelfsprekend kan een Soldier het beste vechten... maar vlak mijn Explorer wat dat betreft ook niet uit.

ORANJE VLAK

Met mijn Draken (race) Stalker (class) Explorer (path) genaamd JurjenPU verken ik de grot waarin ik was gevallen. Ik vecht met beesten die hun aanvallen aankondigen met heldere oranje vlakken op de grond. Ik verdwijn met een achterwaartse salto uit zo'n oranje vlak, wacht tot mijn vijanden wat gaten in de lucht hebben geslagen, en gebruik vervolgens mijn eigen klauwaanvallen, waarvan het bereik door een paars vlak wordt gemarkeerd.
Het heeft nog steeds dat typische staccato 'eerst jij, dan ik'-karakter van de gevechten die ik in andere MMO's zag, al vind ik deze bewegingsgerichte vorm van vechten wel een stuk interessanter dan die van World of Warcraft, waarin je steeds moet wachten tot de afkoelperiode van je actie is voltooid, of zoiets.
Dat gezegd hebbende, vind ik de actie in Wildstar nog steeds hinderlijk houterig in vergelijking met de soorten games (met name action-adventures) die ik wél graag speel.

TWINTIG KEER FALEN

Het pad van de Explorer triggert grote pijlen die me de weg wijzen naar Explorer-specifieke doelen, zoals een reuzenboom, die ik van tak naar tak springend moet beklimmen. Na zo'n twintig keer falen (eigenlijk: vallen) geef ik het op. Ik kan het niet langer verdragen, dat glijerige gedrag van mijn personage, de onduidelijke collision detection, die lompe controls met muis en toetsenbord.

"Het gaat me duizelen als ik uitreken hoeveel geld die game al moet hebben gekost."

Het indrukwekkende van een MMORPG als Wildstar vind ik de grootschaligheid en de vele lagen ervan. Tegelijkertijd word ik als nieuwkomer in de bovenste laag direct al teleurgesteld in mijn verwachting van 'iets wat lekker speelt', waardoor de zin dieper te graven bij mij snel verdwijnt.
Hoe geweldig ik het ook vond om het ontzagwekkende Wildstar eens te exploren, een drang om me binnenkort in de closed bèta te settelen, heb ik er niet aan overgehouden. ✈



SALADE!

OMDAT IK TIJDENS MIJN DAGEN IN DE VS GEEN KILO'S WILDE AANKOMEN, BEPERKTE IK ME TIJDENS DE MAALTIJDEN TOT SALADES. AL IS DAT IN AMERIKA OOK NOG GEEN GARANTIE VOOR CALORIEARM VOEDSEL, WANT ZE KWAKKEN ZO EEN GEKARAMELISEERDE ZALM OP JE SLA.



PREVIEW

PS3 | XBOX 360

KILLER IS DEAD

We zochten voor de preview van Killer is Dead naar iemand die houdt van games met katana's en net zo gestoord is als de bedenker van deze game. Oh ja, hij mocht ook niet langer zijn dan anderhalve meter...



De surrealistische Spaanse schilder Salvador Dalí zei ooit: 'Ik doe niet aan drugs. Ik bén drugs.' Het is een citaat dat zomaar uit de mond had kunnen komen van de excentrieke ontwikkelaar Goichi Suda, beter bekend als Suda 51. Vorig jaar verraste hij ons met het vermakelijke en knotsgekke

> **"Een drugstrip zonder de drugs."**

Lollipop Chainsaw, maar wie het oeuvre van de Japanner een beetje kent, weet dat dit spelletje eigenlijk nog tam was voor zijn doen. Games als No More Heroes en Shadows of the Damned waren veel freakier, met als hoogtepunt zijn schandelijk ondergewaardeerde Killer7; een soort van on-rails first-person shooter die zo krankzinnig en schizofreen was dat zelfs David Lynch er onwel van zou worden. Een duivels kunstwerkje. Suda's nieuwste game, Killer is Dead, wordt een spirituele opvolger van dat kunstwerkje én bouwt tegelijkertijd voort op de gameplay van zijn vorige spellen. Dames en heren, geloof mij: dat belooft wat.



weetje • weetje

De naam Mondo Zappa verwijst deels naar Sumio Mondo, de hoofdrolspeler van de Suda 51-game Flower, Sun, and Rain.

Beethoven

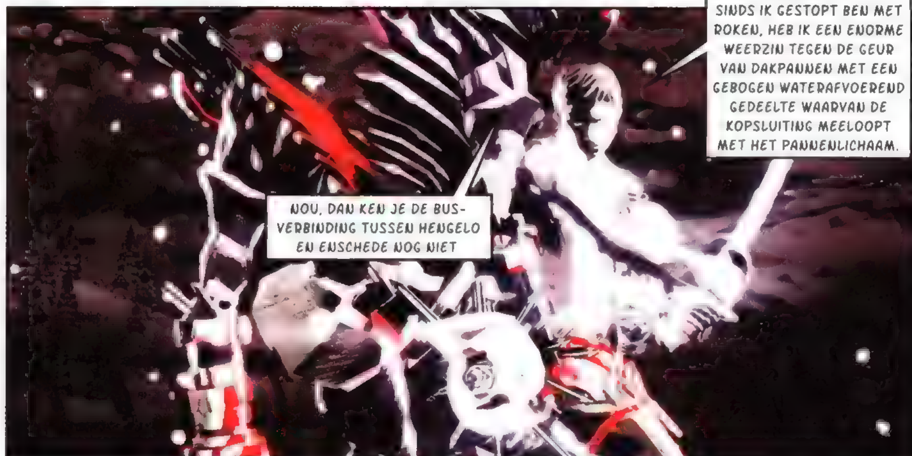
Killer is Dead draait om Mondo Zappa, een gelikte ladies man die door de overheid als huurmoordenaar wordt ingezet om de meest duivelse criminelen naar gene zijde te sturen. Je zou hem kunnen zien als een duistere versie van James Bond, die niet alleen uiterst bekwaam is met de Japanse katana, maar ook een mechanische linkerarm heeft die in vuurwapens kan veranderen en een soort van BioShock-achtige boor. (Goed voor expliciete finishing moves, trouwens.)
Hij moet het opnemen tegen groteske vijanden die de wereld dreigen over te nemen en ons aardbolletje willen fuseren met de maan (don't ask).
Een van die vijanden is Victor, die eruitziet als een kruising tussen het skelet van Ludwig von Beethoven en een cyborg-DJ. Hij steelt en versterkt muziek van andere muzikanten om de wereld te overspoelen met kwaadaardig geluid.
Had ik overigens al verteld dat deze game gemaakt wordt door Suda 51? Want als dit je



namelijk al te bizar in de oren klinkt, blijf dan ver van de complete game vandaan.

Bloedserieus

Zoals met elke hack & slash-game is het verhaal echter ondergeschikt aan de gameplay, en vooral dankzij z'n simpele maar ontzettend snelle en flashy combat, lijkt Killer is Dead op dit gebied helemaal goed te zitten.
Mondo kan supersnel vijandelijke aanvallen ontwijken met imposante dodge moves en de combat is daarmee een soort dans van ontwijken, openingen vinden en tegenaanvallen uitvoeren. Het is een evolutie van wat we zagen in No More Heroes, maar tegelijkertijd is de game - dankzij die linkerarm - ook deels een third-person shooter in de stijl van Shadows of the Damned.
Die combinatie van schieten, hakken, ontwijken en afmaken kan net zo bevredigend worden als dat ie fijn is om naar te kijken. Want mooi wordt deze game zeker, met een cel-shaded grafische stijl die zijn weerga niet kent.
Killer7 was de meest unieke visuele game-ervaring ooit, maar Killer is Dead lijkt daar overheen te gaan. De game is duister en kleurrijk tegelijk. Freaky doch sexy. Bloedserieus (met de nadruk op bloed) en toch ook hilarisch. Het is een drugstrip zonder de drugs. ★



VERWACHTING ***SAMUEL:***
Kijk nou naar die beelden; dat ziet er toch prachtig uit? Haters van typisch Japanse gekkigheid moeten Killer is Dead zeker links laten liggen, maar de rest staat een hyperactieve, surreële trip door het fascinerende hoofd van Suda 51 te wachten.

- \+ Verbluffende graphics en art style.
- \+ Gameplay lijkt strakker en diverser te zijn dan in Suda's vorige spellen.
- \- Ook dit lijkt geen erg lange game te gaan worden.

HACK & SLASH / ACTION-ADVENTURE
GRASSHOPPER MANUFACTURE / DEEP SILVER
Q3 2013



THE LEGEND OF ZELDA

Het uitspreken van de woorden A Link to the Past roept instant diepe emoties en warme herinneringen op bij mensen die twintig jaar geleden dit Zelda-spel speelden. Jurjen is een van hen, en voelde zich dus vereerd dat hij de remake/sequel voor de 3DS al even mocht proberen.



Een rups met een sinaasappelhoofd en een mandareindje.

A Link to the Past, het blijft een gekke titel. Je kunt het lezen als 'Een Link gaat naar het verleden' of 'Een verbinding met het verleden', maar in beide gevallen dekt de naam niet echt de inhoud van het spel.

De meest aannemelijke verklaring voor de titel is 'omdat Nintendo het destijds cool vond klinken' en duidelijk wilde maken dat het een prequel betrof voor de twee Zelda-spellen die eerder verschenen.

A Link to the Past is sinds kort ook de naam van een wereld. De wereld waarin de nieuwe, nog niet betitelde Legend of Zelda op de 3DS zal plaatsvinden.

Crashend spel

Mijn preview-sessie begint in de Tower of Hera. Het eerste dat ik doe, is naar buiten lopen. Kijken of ik mij werkelijk op de Death Mountain bevind, en misschien Spectacle Rock kan bereiken. Maar zodra ik naar buiten loop, crasht het spel. De begeleidende Nintendo-medewerkster maakt mij duidelijk dat het niet de bedoeling is naar buiten te lopen. Ik moet omhoog, zegt ze, naar de top van de toren, die misschien wel helemaal geen Tower of Hera heet in deze gekke remake/sequel van A Link to the Past.

> **"Nieuwe kerkers, puzzels en vaardigheden voor Link, en waarschijnlijk nog wel wat meer."**

Qua kleuren, vijanden (Hardhat Beetles, Mini-Moldorms) en enkele puzzels (met van die kristallen schakelaars) is het de toren die ik mij nog heel goed herinner, maar de meeste puzzels zijn nieuw en de layout van de toren is compleet aangepast.

Als ik na twintig minuten de reuzenrups op de bovenste etage heb verslagen, eindigt de demo, en blijf ik met meer vragen dan antwoorden achter.



Ze vragen wel eens hoe ik de bijschriften maak. Nou, je begint met associëren. In dit geval iets met eten: ik zie een wandelende komkommer, linksboven croissants, kroppen sla... en dan... begin ik opnieuw omdat het een slecht idee was.

Antwoorden

Laat ik met de belangrijkste antwoorden beginnen. Link heeft zijn oude uiterlijk terug! Hij is niet langer dat blonde kleutertje uit de vorige handheld-Zelda's, maar gewoon weer de oranjeharige puber van het oudste artwork.

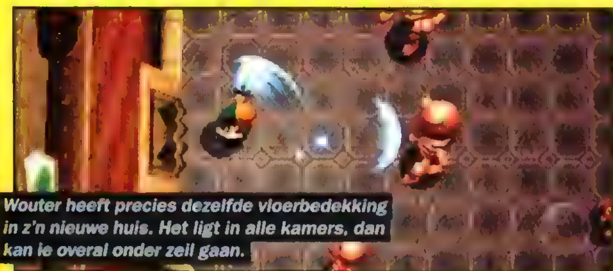
Zijn leukste nieuwe foefje is 'Merge'. Dit woord verschijnt als je tegen een muur loopt, en verandert Link met een druk op de knop in een flinterdunne muurschildering die je - zolang de magiemeter het toelaat - langs de muur, om hoekjes en door tralies kunt bewegen. Het voelt supercool, en dat geldt ook voor het lanceren van Link vanaf met de hamer in de grond gebeukte tegels, die na een tijdje weer krachtig omhoog ploppen.

Nintendo heeft al aangegeven dat dit soort verticale gameplay ook in de rest van het spel een belangrijke rol gaat spelen. Dat ligt ook voor de hand, omdat dat goed werkt in combinatie met het 3D-effect op een bovenaanzicht, zoals we reeds in Super Mario 3D Land hebben ervaren.

Vragen

Mijn belangrijkste, helaas nog onbeantwoorde vraag is: hoe wordt de buitenwereld nou precies? Krijgen we weer gewoon de lichte en donkere versie van Hyrule, met kerkers op dezelfde plekken, en hier en daar een ander dingetje? De trailer, waarin je Link vanaf het huis van zijn oom door het bos ziet lopen, lijkt in die richting te wijzen, net als de dingen die Reggie hierover heeft gezegd. Maar ik heb het idee dat er meer in deze gekke remake/sequel verscholen zit dan het lijkt, alleen al door dat maffe 'Merge'-vermogen.

Om af te sluiten nog één prangende vraag: wat gaat de subtitel worden? Zou Nintendo het niet gewoon op A Link to the Past kunnen houden? Om aan te geven dat dit een nieuw spel is, maar wel eentje die hecht verbonden is met de twintig jaar oudere versie? Dan zou die gekke titel voor het eerst ook écht ergens op slaan. ★



Wouter heeft precies dezelfde vloerbedekking in z'n nieuwe huis. Het ligt in alle kamers, dan kan ie overal onder zeil gaan.

weetje • weetje

Als je wil weten wat ik bedoel met verticale verrassingen in een top-down-3D-view, moet je de tweede helft van level 5-2 van Super Mario Land 3D nog maar eens spelen. Was dat level trouwens een vingeroefening voor deze nieuwe Zelda? Vragen, vragen, vragen.



VERWACHTING ***JURJEN:***

Een remake van A Link to the Past, maar dan met nieuwe kerkers, puzzels en vaardigheden voor Link, het is al heel wat. En waarschijnlijk wordt het nog wel wat meer dan dat.

- + Fanboyservice to the max.
- + Het Merge-vermogen voelt lekker nieuw en apart.
- + Top-down-3D-view met verticale verrassingen oogt en speelt lekker.
- − Veel te kort kunnen spelen.

ACTION ADVENTURE
NINTENDO
NOVEMBER 2013

LOST PLANET 3



Op een van de eerste zonnige lentedagen van 2013 bezocht Jan een bevroren planeet vol agressieve Akrid. De handson met Lost Planet 3 was op meerdere fronten een ijzingwekkende ervaring...

Sinds Gamescom 2012 is het erg stil rond Lost Planet 3. De Japanners van Capcom zijn de laatste maanden vooral bezig geweest met het in de markt zetten van DmC en het onder de aandacht brengen van de nieuwe ip Remember Me.
Het leek er zelfs even op alsof men Lost Planet 3 een beetje vergeten was. Gelukkig blijkt het tegendeel waar; in Hamburg kon ik namelijk uitgebreid aan de slag mag met een inmiddels vergevorderde build van het spel.
Ik mocht in Duitsland zowel de singleplayer als de multiplayer spelen, en na een kleine vier uur handson durf ik te stellen dat de serie, na een zwak tweede deel, met LP3 een geslaagde comeback kan gaan maken. Om die stelling kracht bij te zetten, geef ik tien 'coole' argumenten.



Storm of geen storm, als je maar ... uuuh ... wind?

10 REDENEN WAAROM LOST PLANET 3 COOL IS

1 Het originele Lost Planet werd vrij onopvallend in de markt gezet, maar groeide al snel uit tot lieveling van pers en publiek. Het was daarom ook vreemd dat Capcom in deel 2 niet alleen de toffe sneeuw- en ijssetting volledig overboord gooide maar zich ook zó nadrukkelijk focuste op co-op en multiplayer dat de singleplayer er onder leed. Voor het derde deel, dat een heuse prequel is, zijn kou, ijs en sneeuwstormen weer terug. En dat sneeuw cool is, hoef ik je niet uit te leggen.

2 Veel meer dan bij de eerste twee delen flirt LP3 met survival-horror. Ik zeg bewust 'flirt' want de game huisvest voor zeker zeventig procent third-person shooter-actie.
De game speelt zich vooral 's avonds af, wat bijdraagt aan de sfeer. En reken maar dat als je door slijmerige grotten kruipt, omringd door pulserende anussen en felrode Akrid eieren, de rillingen over je lijf lopen.

3 De hoofdrolspeler in LP3 is de bebaarde Jim Peyton, een huurling die naar de sneeuwplaneet E.D.N. III is gekomen om te boren naar warmtebronnen.
Peyton geeft de game al direct meer verhaal en persoonlijkheid dan deel 1 en 2 bij elkaar. Sowieso is er meer ruimte voor het uitdiepen van personages. Met name diverse videoboodschappen, onder andere van Jims vrouw, geven LP3 net dat extra laagje dat de serie goed kon gebruiken.

4 Jims missie is geen militaire missie, wel ben je behoorlijk handig met allerlei schietijzers. De Rig (een soort Mech) gameplay zorgt daarbij voor leuke afwisseling en nieuwe spelelementen. Met de Rig boor je naar energie, repareer je installaties, verken je de planeet en kun je diverse machines activeren.

5 Tegenwoordig mag je blij zijn als de singleplayer van een shooter langer dan zes uur duurt, zeker als de game een multiplayer component bevat.
De verhalende campagne van LP3 duurt volgens Capcom producer Andrew Szymanski meer dan twaalf uur, en dat is zonder zijmissies en exploratie.





In de ijsco-op schiet je vermoedelijk met hagel.



Het is daar zo ontzettend koud, dat ze soms in een koelkast gaan zitten om een beetje op te warmen...

6 Die exploratie is er niet alleen maar om de boel op te rekken want je zult de sneeuwplaneet ook echt moeten verkennen. Sowieso keer je tussen verschillende missies terug naar de basis waar je met mensen praat en logboeken beluistert, maar veel belangrijker; hier breid je je uitrusting en wapens uit en voorzie je je Rig van nieuwe snufjes. Het is ook de plaats waar de meeste plottwisten plaatsvinden. Later in de game ontdek je zelfs nog een tweede basis.

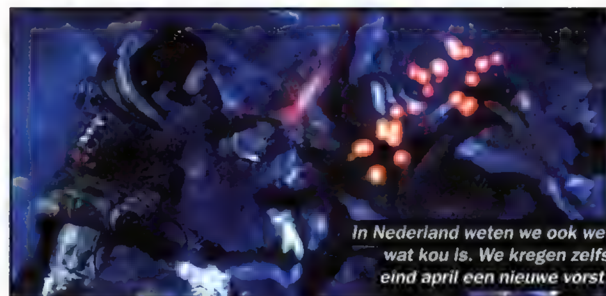
"Een rehabilitatie van de franchise, maar ook van de ontwikkelaar zelf."

7 Naast de singleplayer kent LP3 een robuuste multiplayer die nu eens niet de 'generiekheid' van al die Call of Duty-klonen bezit. Het is een echte fan-service waarbij de grapple hook en de Vital Suits van LP (1) terugkeren. Hoera! Die twee zorgen sowieso voor een aangename twist in de MP shooter-actie die Snow Pirates tegenover de NEVEC-huurlingen pitcht. Met de grapple hook slinger je jezelf als een Spider-Man richting richels, hoger gelegen rotsformaties en plateaus... waarna je nietsvermoedende vijanden van bovenaf vol lood pompt.

8 De game kent verschillende vermakelijke spelmodi. Scenario verdient speciale aandacht en is LP3's variatie op de bekende objective based modi uit andere shooters. Zo dienen de NEVEC-spelers bijvoorbeeld een rijdend rupsvoertuig te escorteren terwijl de sneeuwpiraten het voertuig juist kapot willen knallen. Onderweg kunnen NEVEC-spelers de truck tussentijds repareren maar zijn dan wel eventjes een schietschijf voor de tegenpartij.
Een sub-mode binnen Scenario is een soort Capture The Flag alleen dan met Akrid. Op twee plaatsen in de map verschijnen twee monsters. De partij die als eerste het beest neer heeft, vergaart een oranje 'bal' en dient deze zo snel mogelijk naar de basis te brengen. De tegenpartij zal er alles aan doen om 'm af te pakken en naar hún basis te brengen. Deze submode was wat mij betreft ijskoud de beste van allemaal...

9 Runner up is Akrid Survival, een losstaande multiplayer mode die vergelijkbaar is met andere Survival modes alleen weer met een twist.
Deze mode bestaat uit drie fasen. In de eerste twee fasen dien je zolang mogelijk overeind te blijven te midden van golven Akrid. In de derde fase ontmoeten NEVEC en Snow Pirates elkaar in een centraal deel van de map en is het knallen geblazen. Per fase openen zich meer gebieden in de speelomgeving.

10 De game wordt deze keer door Spark Unlimited gemaakt, met Capcom in de rol van producer. Als je je pappenheimers kent, weet je dat Spark een dubieuze CV heeft met waardeloze games als Turning Point en Legendary. Waarom dit toch bij de pluspunten staat? Omdat je aan alles voelt en ziet dat Spark deze keer tot het gaatje is gegaan om zich te bewijzen. Zo lijkt LP3 niet alleen een rehabilitatie van de franchise maar ook van de ontwikkelaar zelf.



In Nederland weten we ook wel wat kou is. We kregen zelfs eind april een nieuwe vorst.

4 REDENEN WAAROM JE (ONDER)KOELTJES KUNT BLIJVEN

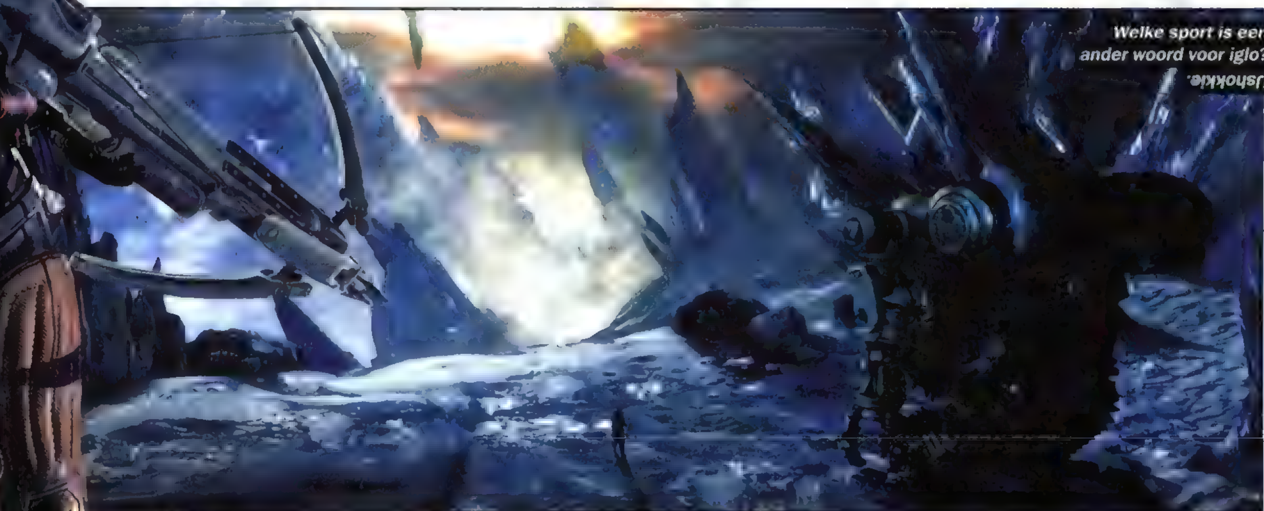
1 30 augustus is de releasedatum van Lost Planet 3. Dat is dus een week na Splinter Cell: Blacklist en ongeveer twee weken voor GTA V. Niet de beste timing, Capcom.

2 De game draait op z'n best op dertig frames per seconde maar tijdens mijn speelsessie, bij teveel Akrid on screen, kakte deze af en toe flink in. Dat moet echt beter.

3 De multiplayer maps van LP3 zijn over het algemeen erg donker waardoor je niet altijd goed ziet waar je naartoe moet.

4 De guns mogen nog wel wat vetter klinken. Met name de vroege wapens missen nog wat 'punch'. ★





Welke sport is een ander woord voor iglo? IJshokkie.



VERWACHTING JAN:

Lost Planet 3 wordt veel leuker dan ik had gedacht, zowel in singleplayer als multiplayer. Je merkt aan alles dat Spark en Capcom voor de top zijn gegaan en daar neem ik mijn ijsmuts graag voor af.

+ Kouder en onheilspellender dan ooit.
+ Meer verhaal.
+ Shooter gameplay afgewisseld met mech en exploratie onderdelen.
- Multiplayer grafisch veel minder mooi.

SHOOTER
SPARK UNLIMITED / CAPCOM
30 AUGUSTUS 2013

UBISOFT DIGITAL DAYS 2013

De hotelkamer had een bed, stromend water en schone handdoeken. Dat viel Jurjen nog mee, want verder was de trip naar Ubisoft Digital Days 2013 toch wel de armoedigste die hij ooit had beleefd.

UBISOFT BUDGETGAMES ✖ FEATURE



Het begon al met de vlucht naar vliegveld Gatwick. In de rij voor Easyjet, tussen het andere gepeupel. Mezelf in zo'n ministoeltje wringen en nog geen bekertje water gratis krijgen.
Vervolgens niet met de taxi (half uurtje) maar met trein en metro (drie keer overstappen, ruim twee uur reizen) naar het centrum van Londen.
Het restaurant waar Ubisoft voor de sufgereisde journalisten had gereserveerd was nauwelijks te vinden, en bij aankomst gesloten. De biertjes in de pub mocht ieder voor zich betalen. You get the idea. Maar damn, wat was het verder een vette trip!

De toekomst

Eenmaal aan de slag met de budgetgames (in de categorie 10 - 20 euro) die Ubisoft deze maanden uitbrengt, vielen de schellen van mijn ogen. Dít is de toekomst van de videogames. Geen peperdure overdreven grote producties, geen miserabele minigames maar volwaardig werk voor een scherpe prijs, dat door de relatief lage ontwikkelingskosten ook nog eens wat minder conventioneel hoeft te zijn, en nieuwe ademruimte biedt aan oude, bijna vergeten genres en franchises.
Okay, misschien is het wat overdreven om dit meteen dé toekomst van de videogames te noemen, maar nu deze 15 euro-categorie de kwaliteit van 60 euro-spellen nadert met radicale ideeën en interessante remakes, ben je als gamer een dief van je eigen portemonnee wanneer je de releases op deze pagina's niet serieus neemt.

MIGHT & MAGIC X LEGACY

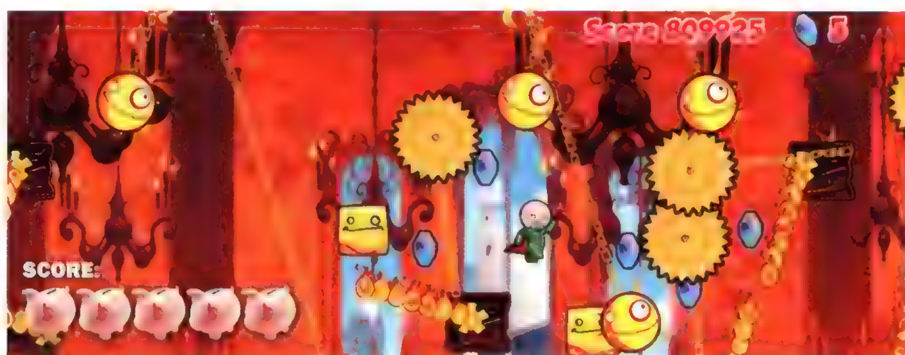
Afdalen in een kerker. Op je hoede zijn voor monsters en valstrikken. Geheime gangen zoeken. Schatten vinden. Een eindbaas verslaan. Je helden goed verzorgen en in level laten stijgen. Ik zal er wel nooit genoeg van krijgen.
De muis-en-toetsenbordbesturing van Might & Magic is even wennen voor een consoleman als ik, maar door het trage, stapje-voor-stapje speltempo leverde dat nauwelijks problemen op.
Deze first-person turn-based singleplayer RPG op het (nieuwe) schiereiland Agyn is natuurlijk in eerste instantie bedoeld voor de fans die al elf jaar geen echte Might & Magic meer hebben gehad, maar door de vereenvoudiging van UI en spelprincipes kan ook de beginnende kerkerkruiper hier wel wat mee. En: het spel ondersteunt controllers!
Limbic Entertainment / PC / Juni 2013



CLOUDBERRY KINGDOM

Aah, dit is mijn nieuwe grote liefde. Een perfect spelende platformer in old skool Mario-stijl met willekeurig gevormde en lekker korte levels is al niet mis, maar wat dit spel verdomd interessant maakt, is vooral de moeilijkheidsgraad.
De moeilijkheidsgraad van Cloudberry Kingdom wordt via een duivels algoritme feilloos afgesteld op de prestaties van de speler, zodat de game vanzelf in niveau stijgt naarmate je beter presteert. En dat gaat dus echt tot level Machochistic, totale chaos met nauwelijks ruimte om je poppetje tussen de laserstralen en draaiende kogels door te loodsen, wat dus zelfs voor de beste platformspeler niet meer te behappen is. Vrees echter niet dat dit spel te moeilijk voor je wordt, want het begint allemaal juist erg makkelijk, en dat blijft het ook zolang je niet bijzonder goed presteert.
In een uur tijd voltooide ik 62 levels, daarbij gebruik makend van perfect voelende power-ups als vleugeltjes, jetpacks en een soort wiel waar mijn personage aan zat vastgeketend. Ik heb sinds Spelunky niet meer zo luid gejoeld of kriebels in mijn buik gevoeld bij een platformspel.
En de pret kan eindeloos lang doorgaan met oneindig veel levels, random gevormde helden, multiplayeropties voor twee tot vier spelers en hilarische herhalingen, dus je snapt waarom ik deze nieuwe indietopplatformer in één adem wil noemen met Fez, Spelunky en Super Meat Boy. Hier kan Mario nog wat van leren.
Studio Pwnee / Wii U, PS3, PC, Mac, Vita, Xbox 360 / Juni 2013

€ 10,-







€ 15,-

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

Dé grote digitale klapper van Ubisoft was toch wel Far Cry 3: Blood Dragon. Hij was zelfs zo groot dat hij niet op deze pagina's past, en een volledige online-review op pu.nl heeft gekregen. Volg de link hieronder om alles te lezen over de likkebaardend lekkere mix tussen PU's beste game uit 2012 en de slechtste films uit de jaren tachtig.

pu.nl/blooddragon

Ubisoft / Xbox 360 / Out now

GOODIES!

Nee, dit keer geen t-shirts, tassen met ingenaaide game-logo's of geinige koffiemokken: elke bezoeker aan de Ubisoft Digital Days 2013 kreeg een, eh, poster met bliksemflitsen en een old skool game-logo op 115g gesatineerd glimpapier. Ach ja, is ook best mooi eigenlijk



€ 1,79

PRINCE OF PERSIA: THE SHADOW AND THE FLAME

Deze HD remake van Prince of Persia is mij niet goed bevallen. Dat komt doordat het spel veel precisie vereist, en dat botst nogal met het feit dat je het met vingervegen moet bedienen. Waarom verschijnen deze HD-remakes niet gewoon voor de (portable) consoles en Steam, zodat ik drukkend op knoppen pixelperfect kan klimmen, vechten en springen, in plaats van dat ik met dat domme geveeg steeds in de messen donder?

Pune Studios / iPhone, iPad, Android / Out now



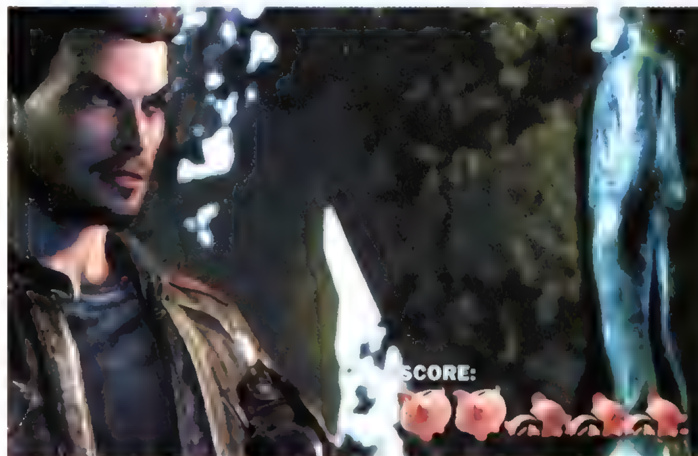
€ 10,-

FLASHBACK

De comeback van Flashback! Zaten we daar op te wachten? Nee, niet echt. En nu ik de game heb gespeeld, snap ik ook wel waarom.

Toen Flashback in 1992 verscheen, maakte het spel diepe indruk met zijn kleurige omgevingen en levensechte animaties, terwijl deze HD-remake anno 2013 gewoon gedateerd oogt, en de houterige besturing en trial-and-error-gameplay ook niet echt van deze tijd zijn. Dankzij spellen als Uncharted zijn we tegenwoordig wel wat anders gewend, wat graphics en soepel geanimeerde klauteruitdagingen betreft. Natuurlijk heeft Flashback nog steeds een interessant sci-fi-verhaal, maar oudere gamers kennen dat al, en ik vraag me af of nieuwere gamers genoeg geduld hebben om de onlogische controls in de vingers te krijgen. Sowieso best ironisch, dat Conrad in deze HD-versie opeens zo sterk op Nathan Drake lijkt!

VectorCell / PS3, Xbox 360 / Out now



"Dít is de toekomst van de videogames."

€ 15,-

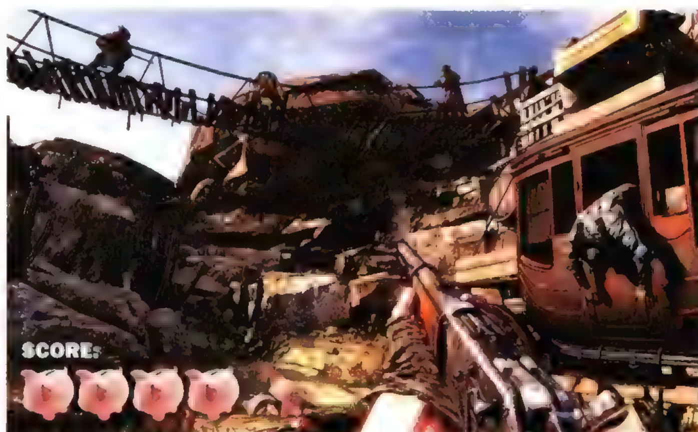
CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER

Na het belachelijke The Cartel (dat in de moderne tijd speelde) doet Call of Juarez in Gunslinger weer waar de serie voor gemaakt is: een first-person shooter-ervaring aankleden met alle grote en minder grote clichés uit klassieke Wild-West-films. En dat werkt in Gunslinger beter dan ooit.

Van saloongevechten tot straatduels, van ontsporende treinen tot dravende paarden, de knauwende cowboystem die de actie aan elkaar praat, het zit er allemaal in. De shooter-actie met de oude vuurwapens en automatisch intredende slowmo-effecten werkt prima, terwijl zowel de ruige natuurgebieden als wereldberuchte schurken als Jesse James en Billy the Kid overtuigend en gedetailleerd - met een aardig stripalbum-effectje - in beeld verschijnen. Een op de achtergrond meeprruttelend RPG-systeempje met drie skilltrees (Gunslinger, Ranger, Trapper) moedigt aan om te blijven spelen.

Als je een zwak hebt voor die typische Wild-West-sfeer, is dit de shooter om te scoren, cowboy! (Check de review op PU.nl)

Techland / Wii U, PS3, PC, Xbox 360 / Juli 2013

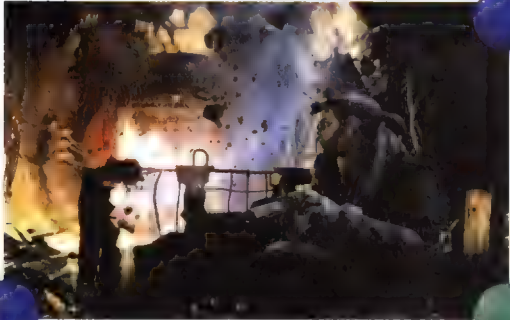


REVIEWBLAD

TOPSCORE

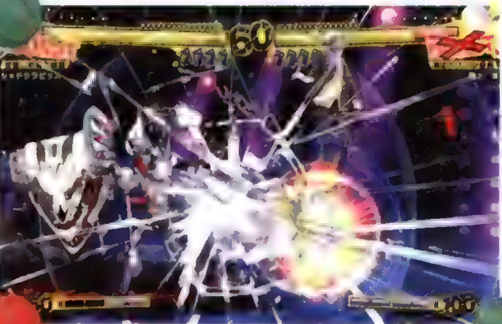
DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN
(PAG. 077)





HERSENPANVERDUISTEREND

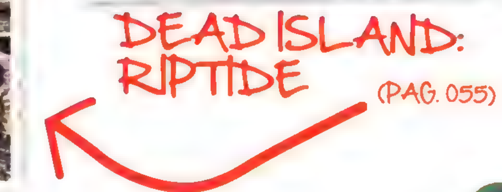
METRO: LAST LIGHT
(PAG. 050)



HERSENPANEXPLODEREND

PERSONA 4: ARENA
(PAG. 062)





HERSENPANVRETEND

DEAD ISLAND: RIPTIDE
(PAG. 055)

Mijn 5 centen - 'Ja, we hebben die game nog niet binnen, maar we zullen onze best doen om 'm op het ALLERLAATSTE moment door te pasen!' 'Hey, de code doet het niet! Op jouw debug misschien, Jan? Oh nee, daar ook niet!' Het zijn problemen die voor sommigen hier bij het magazine ouwe koek zijn, maar voor mij is het redelijk nieuw. Keuzes maken en beslissingen nemen over games en reviews moet ik dan, terwijl ik juist goed ben in weglopen voor problemen en met een grote boog om beslissingen heen lopen. Dus dat botst... Gelukkig is er een tussenoplossing en dat is door de 'liefde uit te smeren'. We hebben per slot van rekening een verdomd lekkere site waar je nèt zo goed, zo niet beter, reviews op kunt plaatsen! Vandaar dat je vanaf volgende maand op deze pagina kunt checken welke games online gereviewed zijn (deze maand: Defiance, Far Cry: Blood Dragon, Worms: The Revolution Collection en Leviathan: Warships). Want dude, als je alleen ons blaadje leest en niet onze site checkt, dan loop je flink achter de feiten aan! - Wouter



* METRO: LAST LIGHT
* DEAD ISLAND: RIPTIDE
* RESIDENT EVIL: REVELATIONS HD
* PERSONA 4: ARENA
* DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D
* TEKKEN CARD TOURNAMENT
* LEGO CITY UNDERCOVER: THE CHASE BEGINS
* SOUL SACRIFICE
* STAR TREK
* DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN



REVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

METRO LAST LIGHT

Metro: Last Light is een game waar je spontaan depressief van wordt. Maar voordat je verkeerde conclusies trekt: dat heeft niks met de kwaliteit te maken! Nee, het is de grauwe, cynische setting die een aanslag op zwaarmoedige zielen vormt. Een reviewklusje voor rasoptimist Graddus dus.

Ik kijk om me heen. Sinds de atoomoorlog Moskou twintig jaar geleden in puin legde, ben ik al vaker bovengronds geweest. Toch went het nooit. Aan mijn linkerkant snelt een groepje mutanten voorbij. Gelukkig zien ze me niet. Er zitten nog maar 36 kogels in mijn mitrailleur - en kogels zijn geld, letterlijk. Zonde om die aan een stel random monsters te verspillen.

"Geen game voor zwaarmoedige zielen"

Iets verderop ontwaar ik een koepelvormig gebouw aan de horizon, een vervlogen herinnering aan wat ooit het Kremlin was. Dankzij de foto's die boven mijn bed hangen, weet ik precies hoe het eruit moet hebben gezien. Majestueus, een toonbeeld van beschaving en evolutie. Maar toen viel de bom die de mensheid eeuwen terug in de tijd zou werpen.

Nazi's

De barsten en condens in mijn gasmasker irriteren me al niet eens meer. Zonder het aftandse hoofddeksel zou ik binnen een minuut naar adem snakken en dood neervallen. Net als dat uitgemergelde lijk daar op de grond.

Ik loop verder. Wat heb ik hier aan de oppervlakte eigenlijk nog te zoeken? Mijn leven speelt zich af onder de grond, in het gigantische metrostelsel. Het is er claustrofobisch, duister en kil, maar nog altijd beter dan hier. Althans, tot voor kort. Niet zo lang geleden hebben gewelddadige Nazi's de macht overgenomen, en zitten er werkelijk overal mutanten.

Ik moet verder. Op zoek naar hoop. Naar een manier om achter het geheim van die geheimzinnige Dark Ones te komen; het zou mijn leven - en dat van de duizenden bewoners van ondergronds Moskou - weer zin kunnen geven...





weetje • weetje

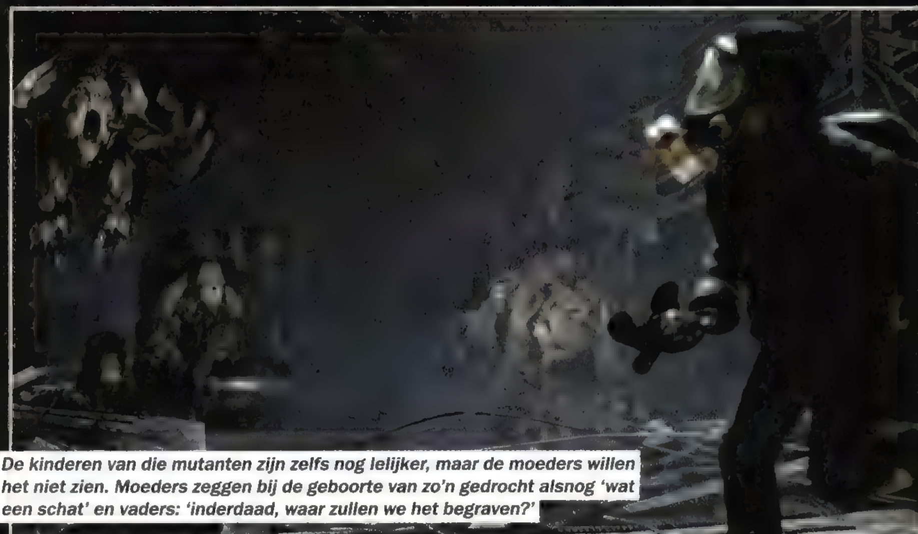
Wellicht krijgt Metro: Last Light alsnog een multiplayer! Die geruchten doen de ronde nadat uitgever 4A Games aangaf eventueel interesse te hebben in een poort voor de PlayStation 4... mét meerspelerstand!

Twee kampen

Het shooterlandschap anno 2013 telt twee kampen. Aan de ene kant titels als Battlefield 3, Crysis 3 en Black Ops II: games die het vooral van de multiplayer moeten hebben en waarbij de singleplayer vaak aanvoelt als een verplicht nummertje. In de andere hoek spellen als BioShock en Deus Ex, verhalende shooters die nog nooit van de begrippen 'spawnkill' of 'camper' hebben gehoord.

Ik ga hier nu geen betoog houden over welke van deze twee beter is. In het ideale geval heeft een spel namelijk beide. Een utopie? Waarom kon het vroeger dan wel? GoldenEye 007 op de Nintendo 64 kwam verdorie uit in 1997!

In ieder geval is duidelijk dat Metro: Last Light zijn kont ferm op de verhalende sofa heeft geparkeerd. Maar wil je vandaag de dag nog succes boeken als singleplayer-only shooter, dan moet je van verdomd goede huize komen.



De kinderen van die mutanten zijn zelfs nog lelijker, maar de moeders willen het niet zien. Moeders zeggen bij de geboorte van zo'n gedrocht alsnog 'wat een schat' en vaders: 'inderdaad, waar zullen we het begraven?'



KUN JIJ METRO: LAST LIGHT AAN?

Metro: Last Light is geen game voor tere zieltjes of mensen die met depressieverschijnselen kampen. Het is een keiharde wereld, waarin maar één recht geldt: dat van de sterkste. Doe dus deze korte zelftest om erachter te komen of jij de grauwe thematiek in Last Light kan handelen.

1 Geloof jij in het goede van de mens?
A. Nee, neem alles weg en we veranderen spontaan in beesten.
B. Natuurlijk, als we elkaar maar helpen, kunnen we alle tegenslagen aan.

2 Je loopt 's avonds in het donker naar huis. De straten zijn leeg. Het regent. Wat gaat er door je heen?
A. Heerlijk, effe rust aan m'n kop.
B. Ik voel me leeg en eenzaam. Had ik maar een hondje...

3 Stel, er breekt een atoomoorlog uit en Nederland wordt onbewoonbaar. Hoe ga je hiermee om?
A. Geen probleem. We maken gewoon het beste van onze nieuwe situatie.
B. Oh God, heb ik wel genoeg blikken bruine bonen ingeslagen?

Alle vragen met A beantwoord? Heel goed, jij cynicus: je hoeft niet bang te zijn dat je voor een metro springt na het spelen van Last Light!

Zestig euro is best veel geld voor een - in principe - metrokaartje [illegible]ler retour. Na één keer door Last Light heen te hebben geploegd, ben je er immers wel klaar mee. Daarnaast hebben de fans van het origineel hoge verwachtingen en uitgever Deep Silver stiekem blockbuster-ambities. Yep, er rust een zware taak op de schouders van hoofdpersoon Artyom...

Dat onze stoere Ranger-held onverzettelijk is, bleek echter al in Metro 2033. Artyom kun je om een boodschap sturen.

Aardappeleters

Tijdens de twee keer dat ik Last Light de afgelopen maanden mocht previewen, zag ik het spel telkens een niveautje hoger klimmen. En nu de review-versie dan eindelijk binnen is, kan ik je verklappen dat 4A Games een kunstwerkje heeft afgeleverd.

Okay, misschien mist het de briljante, impressionistische trekjes van een BioShock: Infinite, of de realistische pracht en praal van Battlefield 4. Moest ik Metro: Last Light met een schilderij vergelijken, dan is het De Aardappeleters van Vincent van Gogh. Donker, licht deprimerend maar goudeerlijk: de grauwe werkelijkheid wordt nimmer geïdealiseerd.

Diepgang en afwisseling

Metro: Last Light is in alles een betere game dan zijn voorganger. Kijk alleen al naar de waanzinnige graphics van het spel. Adembenemende rook- en lichteffecten doen vermoeden dat ontwikkelaar 4A Games wel eens een hele grote zou kunnen worden.



weetje - weetje

Het grootste metronetwerk ter wereld is de New Yorkse subway. De oudste metrolijn is dan weer de Londense underground, terwijl de metro in Dubai de langste ritjes zónder bestuurder biedt. Weet je dat ook weer.

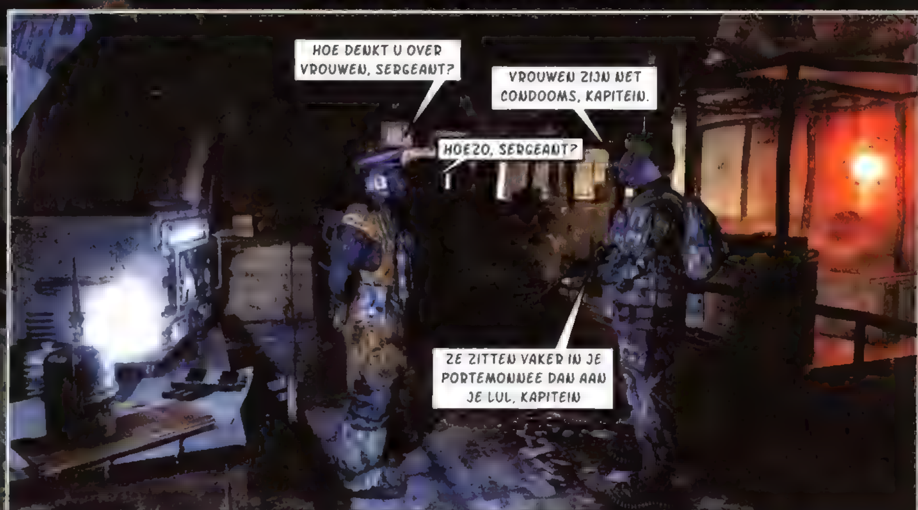
Maar ook wat betreft verhaal en gameplay is Last Light een topper. Zo kent het script meer diepgang dan de meeste boeken. Zware thema's als vergankelijkheid, egoïsme en empathie worden niet geschuwd. Qua gameplay is het vooral de afwisseling die het hem doet. Het ene moment kom je aan in een van de bruisende metrostations en vergaap je je aan het vermogen van de mens om ook van de meest deprimerende omgeving nog iets te maken. Het andere moment loop je door een donkere Nazi-basis, en verplaats je je als een rat van schaduw naar schaduw. Beland je vervolgens toch in een shootout, dan zul je je verbazen hoe heerlijk een geweer dat is opgebouwd uit oude auto- en wasmachineonderdelen nog kan knallen!

Perfecte opvolger?

Metro: Last Light is eigenlijk de perfecte sequel: meer, beter en groter, maar daarin schuilt ook direct het gevaar. Want ondanks het nieuwe laagje verf, de strakkere besturing en de afwisseling, is Last Light nog altijd gewoon een redelijk lineaire, verhalende shooter. Niets meer en niets minder.

Of dat genoeg is? Voor zolang de rit duurt wel, maar eenmaal aangekomen op de plaats van bestemming, gaat het leven gewoon weer verder. Zucht, waarom hebben dit soort singleplayer-games vandaag de dag geen ongekend vette multiplayer meer...





SCORE 82

Resident Evil 6 geen echte survival-horror meer? Dead Space 3 te veel gericht op actie? Geen nood, met Metro: Last Light krijg je alsnog je claustrofobische fix. Dit is in alle opzichten een betere game dan het origineel! Enige minpunt is het gebrek aan replay-value.

GRADDUS



Dit is geen game waar je zomaar even doorheen raust, maar eentje waarin je elk hoekje uitkamt en dan meestal nog wat interessants tegenkomt ook!

15 UREN



18

BASICS

FIRST-PERSON SURVIVAL SHOOTER
4A GAMES / DEEP SILVER
OUT NOW

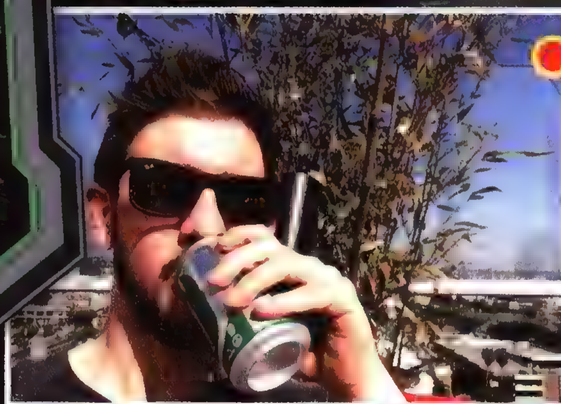
CALL OF DUTY CHAMPIONSHIP

Met een wereldkampioenschap en een prijzenpot van een miljoen dollar probeert Call of Duty dit jaar uit te groeien tot een serieuze eSport. Ward wilde met eigen ogen zien of dit initiatief ook op de lange termijn kans van slagen heeft, en bezocht het Call of Duty Championship in LA. Een verslag met twee gezichten...





Op het dakterras van mijn hotel *drink ik een biertje* terwijl ik een gretige blik werp op twee schoonheden die in weinig verhullende bikini's aan de overkant liggen te zonnen. LA is helaas geen Saint Tropez waar de dames in monokini flaneren, maar met een overdaad aan siliconen proberen de twee blondines dat ruimschoots te compenseren. [Ik wil foto's! - Ed] Het is 22 graden, morgen begint het Call of Duty Championship en ga ik uitvinden of de immens populaire shooter van Activision klaar is voor een stralende eSport-toekomst. Maar nu geniet ik nog even van de zon en het uitzicht.



BEGRIJPELIJKE LEEGTE

De volgende ochtend stap ik een donker en *zo goed als leeg Palladium* binnen. Op de plek waar het toernooi gehouden wordt is niet veel te beleven. Ik zie slechts spelers, wat pers en gestreste pr-medewerkers. Niemand kan me vertellen waarom het hier zo ongelofelijk saai is, maar op dag drie valt bij mij eindelijk het kwartje.

Dit toernooi kun je via het internet volgen via vijf streams! Alle matches worden uitgezonden en daardoor kunnen honderdduizend mensen heerlijk genieten van de actie in plaats van de honderd in de zaal. Een logische keuze als je er wat langer over nadenkt. Misschien was het alleen wel handiger geweest als ze me dat van tevoren hadden verteld.



MILJOENENBAL

Activision en partner Xbox hebben kosten nog moeite gespaard om Call of Duty uit te laten groeien tot een volwaardige eSport, en voor de kijker thuis op de bank is het dan ook genieten geblazen.



Een miljoen dollar aan prijzengeld helpt ook aardig. Dit zorgt ervoor dat *de beste spelers*, shoutcasters en media aanwezig zijn en het event zoveel aandacht krijgt dat op de dag van de finale uiteindelijk 500.000 mensen naar de eindstrijd kijken! Een solide basis om te groeien.

Ook de aankondiging dat dit evenement volgend jaar navolging krijgt, is erg belangrijk voor spelers die mogelijk full time Call of Duty willen gaan spelen.

Tot nu toe is het de PC die eSports domineert, maar dit weekend heeft aangetoond dat er zeker ook een toekomst is voor de console.

CONCLUSIE

Met zoveel financiële support van Xbox en Activision is er een solide basis voor spelers en toernooien om zich full time bezig te houden met Call of Duty als eSport. Ook heeft dit weekend met zo'n 500.000 kijkers bewezen dat er genoeg publiek voor is. Als ze volgend jaar het evenement nou net zo aantrekkelijk maken als de streams, dan zie ik een stralende toekomst en ben ik graag opnieuw van de partij.

WARD DE PESSIMIST

Na tien minuten Jay Puryear van Treyarch aan de tand te hebben gevoeld over het Call of Duty Championship geef ik het op. Ook van hem krijg ik slechts wollige oninteressante PR-praat te horen. Niemand geeft me eerlijke antwoorden op vragen over het ontbreken van publiek of de eventuele complicaties voor eSport als je ieder jaar een nieuwe game uitgeeft.
Als een medewerker er mij voor de zoveelste keer op wijst dat we (bijna) nergens mogen filmen, ben ik er klaar mee. Wat doe ik hier als





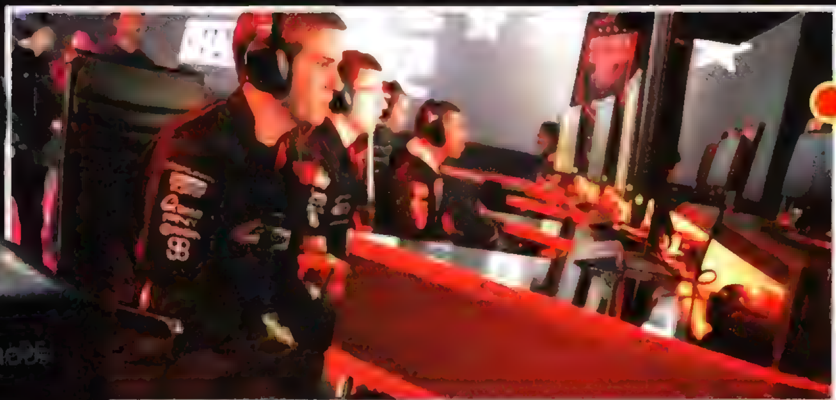
ik mijn werk niet mag doen? Pissig vertrek ik naar mijn hotel waar gelukkig een *fantastische pool-party* gaande is.

CENSUUR

Dat we de eerste twee dagen niet op de vloer mogen filmen is te idioot voor woorden. De reden is een video van Eurogamer die twee weken voor het toernooi op het internet verscheen en die beelden van de Europese voorrondes toonde met teams die elkaar helemaal verrot scholden. Niet fraai natuurlijk en iets om je als speler kapot voor te schamen.
De enige oplossing die men echter kon bedenken, blijkt censuur. Niemand mag in de buurt van spelers filmen. Stel je voor dat we scheldende gasten in beeld brengen, of dat ik iets anders dan de perfect geconstrueerde werkelijkheid naar buiten breng. Dat kan toch niet! Zucht...
Het frustrerende is dat alle spelers hierover zo uitvoerig zijn geïnstrueerd dat iedereen aan het ene weekend voorbereiding [illegible]. Ik ben op dag twee in een [illegible] terecht gekomen waar zelfs *een [illegible] burger* me niet uit kon slepen.

SAMENGEKNEPEN BILLEN

Het voordeel van een grote partij als Activision is natuurlijk dat ze er flink wat geld tegenaan kunnen gooien, maar aan de andere kant is er ook de enorme drang om alles te controleren om imagoschade of wat dan ook te voorkomen.
Games als League of Legends of StarCraft zijn dankzij de community uitgegroeid tot succesvolle eSports, niet vanwege een uitgever die er miljoenen in pompt. Dat laatste is aan de sfeer goed te merken; over alles wordt moeilijk gedaan.
Het kampioenschap is dan ook totaal *anders dan wat ik gewend ben* van eSports en toernooien, en dat zint me totaal niet. Ik wil kunnen genieten op een evenement en er verslag van kunnen doen. ✖



CONCLUSIE

Voor Activision is eSports duidelijk nog nieuw en onwennig. Black Ops II leent zich als game prima voor wedstrijden die toegankelijk zijn voor publiek, maar de organisatie moet nog heel wat stappen zetten.
Ook blijf ik met vragen zitten in hoeverre je een eSport kan zijn als je van je game ieder jaar een nieuw deel uitbrengt en je de game alleen op Xbox laat spelen. Dat voelt meer als een verkapte marketingtool, en dan zou, als Activision en Xbox ooit afhaken, de boel als een kaartenhuis in elkaar storten.

DEAD ISLAND RIPTIDE

Ward vond het eerste deel van Dead Island niet geweldig, maar die game vloog als warme broodjes over de toonbank. Techland kwam dus met een opvolger in de vorm van Dead Island: Riptide. We zijn benieuwd of dit deel Ward wel kan bekoren.

Ik speel in Dead Island: Riptide met het nieuwe personage John Morgan. Hij heeft zich bij de vier overlevenden van het eerste deel gevoegd, en is eveneens immuun voor het virus dat de rest van de bevolking van het tropische eiland heeft veranderd in zombies. John vecht vooral met zijn vuisten: maar naast een goede rechtse en een harde uppercut, heeft hij ook een heel aardige trap in huis.

Hub Defense

In Riptide beland je opnieuw op het door zombies bevolkte tropische eiland dat je al kent van deel 1. Het is aan jou, en de andere vier overlevenden, om zo snel mogelijk van het eiland te vluchten voordat er een nucleaire bom op je harses wordt gedropt. Het zal je echter niet verbazen dat er een stuk of honderdduizend zombies op het eiland rondlopen die dat proberen te voorkomen.

Onderweg word je geconfronteerd met een nieuw spelelement genaamd Hub Defense. Het is een soort Horde mode, waarbij je golven aan zombies moet verslaan. Daarbij dien je allerlei verschillende situaties het hoofd te bieden, bijvoorbeeld een basis beschermen totdat je een tunnel die onder water staat hebt leeggepompt.

weetje • weetje

Om het jezelf tijdens missies makkelijker te maken, kun je de vechtersbazen en de mensen waarmee je handel drijft, upgraden door ze spullen te brengen. Hierdoor kunnen ze zichzelf beter redden of verkopen ze je betere shit.

Dead Zone

Om te overleven, heb je een team nodig en om je team zo sterk mogelijk te maken, heb je zeldzame grondstoffen nodig. Die grondstoffen vind je niet zomaar in de jungle, maar daarvoor moet je een zogenaamde Dead Zone in, een afgebakend klein level met minimaal een miniboss.

In deze Dead Zones vind je meestal ook een [illegible] voor een wapen of mod en kom je nieuwe vijanden tegen. Ook word je zo nu en dan voor een side mission [illegible] [illegible] Dead Zone gestuurd.

Deze nieuwe opzet zorgt er voor dat de singleplayer van Riptide veel leuker is dan die van het eerste deel. De game heeft de co-op niet meer nodig om vermakelijk te zijn, omdat je nu beschikt over een team dat je niet alleen kunt versterken, maar zich ook prima kan redden tijdens Hub Defense.

Het grote nadeel aan Riptide blijft echter het totale gebrek aan uitdaging. Doodgaan maakt geen reet uit: je kan rustig vijf keer sterven in een Dead Zone en het beetje goud dat je dan verliest, heb je ook zo weer bij elkaar. Desondanks heb ik me met Riptide veel beter vermaakt dan met het eerste deel van Dead Island.

> **"De singleplayer van Riptide is veel leuker dan die van het eerste deel."**







SCORE 81

Dankzij Hub Defense en het upgraden van mijn team heb ik me in m'n eentje veel beter vermaakt met Dead Island: Riptide dan met het eerste deel. De uitdaging is echter nog steeds ver te zoeken, waardoor deze game vooral leuk is, maar tekort komt voor de absolute top.

WARD



Met het bezoeken van de DeadZones en wat zijmissies erbij, ben je na twintig uur wel klaar.

20 UREN



BASICS

ACTION RPG
TECHLAND / DEEP SILVER / MEDIA TORNADO
1-4 SPELERS
OUT NOW

RESIDENT EVIL REVELATIONS HD

'Resident Evil: Revelations is sterk genoeg om gewoon Resident Evil 6 te mogen heten', schreef Samuel anderhalf jaar geleden toen de game verscheen voor de 3DS. Zou de 'grote' versie eveneens kunnen worden beschouwd als een volwaardig deel uit de serie?

REVIEW

Wii U | PC | PS3 | XBOX 360

Revelations op de 3DS was alles behalve een saaie spin-off of makkelijk tussendeeltje. Okay, de game kon zich wellicht technisch niet meten met zijn grotere broers, maar qua 'survival horror' was het de beste in de reeks sinds het bejubelde Resident Evil 4.

"Een uiterst fijn schietspelletje dat ook lekker griezelig weet te zijn."

Niet geheel onverwacht is de game nu in high-definition geport naar de thuisconsoles, waarbij de sterke punten intact zijn gebleven. Dit is de meest onderhuidse Resident Evil in acht jaar: cruiseschip Queen Zenobia is een duistere en vaak ook claustrofobische plek, en de haast vormloze Ooze-vijanden glibberen en kronkelen op angstaanjagende wijze naar je toe.

Extraatje

Tussen de langzamere, spanning opbouwende hoofdstukken op dat prachtige maar duivelse cruiseschip, krijg je ook wat hoofdstukjes voorgeschoteld waarbij je op andere locaties wat meer hersenloos mag knallen.

Op de draagbare 3DS werkte deze episodische, afwisselende, 'pick up and play' aanpak ontzettend goed, maar thuis op de bank weet het minder te overtuigen. De hoofdstukken zijn te kort en te schizofreen, en halen je uit die heerlijke spanning die op de Queen Zenobia werd opgebouwd.

Ook de combat, die op de 3DS lekker snel en vloeiend aanvoelde, voelt op een grote tv net te simpel en oppervlakkig (vooral na de geweldige, uitgebreide combat in Resident Evil 6 vorig jaar). Ik snap dan ook helemaal waarom ze bij Capcom besloten hebben om niet het gebruikelijke Mercenaries (een high score-modus die om combat draait) als extraatje toe te voegen, maar Raid mode (die zich meer focust op behendigheid en levelkennis).

Nare nasmaak

Dat gezegd hebbende: Raid mode is nog steeds geweldig. In deze modus heb je een twintigtal levels te doorlopen, tjokvol slim geplaatste vijanden, en aan jou om te beslissen wat de meest effectieve route is. Je kunt uit veel verschillende personages kiezen, ieder met eigen skills en wapens, en je kunt punten verdienen om je wapens mee te upgraden. Het is net zo verslavend als op de 3DS, maar deze keer kun je de co-op modus ervan ook online spelen, en dat is awesome.

Het gehele pakket is dus een must-have voor Resident Evil-fans, maar dankzij de ouderwets creepy Story mode ook geschikt voor die gamers die niets meer van de serie moesten hebben nadat het veel te actiegericht werd.

Tenminste... het zou een aanrader zijn geweest als Capcom de game niet voor vijftig euro in de verkoop had gegooid. Vijftig euro? Echt? Voor een HD-port van een 3DS-game? Toegegeven, het is een HD-port van een van de beste 3DS-games, maar als de game voor twintig of dertig euro te koop was, had ik toch een wat minder vieze smaak in m'n mond gehad.



Ik ben ooit in bed beland bij een chick die mij verleidde met haar borsten. Achteraf bleken het neptieten; ik noemde het een boobietrap.



weetje • weetje

Deze keer is het niet (Neo)Umbrella dat de wereld dreigt te vernietigen, maar de terroristische beweging Veltro.



Ik zeg altijd: 'als het maar lekkere tieten heeft', maar er zijn natuurlijk uitzonderingen...

SCANNEN TOT JE EEN ONS WEEGT

Wat de sprong naar HD ook overleefd heeft, is de Genesis-scanner uit het origineel. Met dit apparaat kan de speler lijken van vijanden scannen om herbs mee te verdienen, maar ook geheime voorwerpen vinden die met het blote oog niet zichtbaar zijn. Wie zich het scannen van Metroid Prime kan herinneren, heeft een goed beeld van hoe de Genesis werkt. Het is een leuke toevoeging aan de serie waarvan het jammer is dat het niet in Resident Evil 6 verscheen.



So You Think You Can Dance, The Lost Generation.

SCORE 70

Ook op de 'grote' consoles is Resident Evil: Revelations een uiterst fijn schietspelletje dat ook lekker griezelig weet te zijn. Toch blijft het overduidelijk dat de game eigenlijk voor de 3DS bedoeld was; daar mag je echt geen vijftig euro voor vragen.

SAMUEL



Wie een beetje bekend is met het Resi-wereldje, kan binnen tien uur het verhaal doorlopen. In Raid mode kun je dat makkelijk verdrievoudigen.

10+ UREN

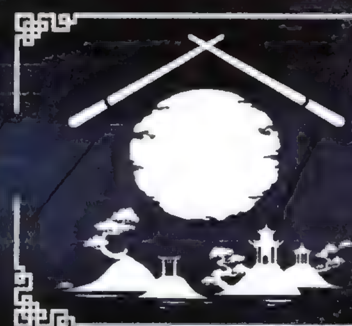


BASICS

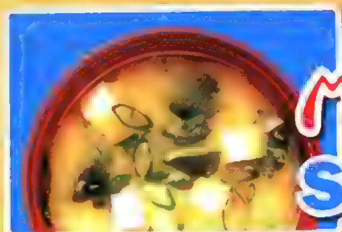
SURVIVAL HORROR
CAPCOM
1 - 2 SPELERS
24 MEI 2013

NAMCO BANDAI GLOBAL GAMERS DAY





Tijdens de Global Gamers Day in New York werden games van uiteenlopende kwaliteit geserveerd. Sommige titels waren om je vingers bij af te likken, andere plichtmatig als een magnetronmaaltijd en sommige een beetje vreemd maar wel lekker. Jan was ter plekke en brengt de gerechten uit de keuken van het Japanse Namco Bandai op toepasselijke wijze in kaart. Servetjes en eetstokjes klaar? Smakelijk eten!



MISO SOEPJE
STORM – VESSEL – CAPSIZED

Wat is het?
De Miso soep is een wezenlijk onderdeel van de Japanse levensstijl. De mineraalrijke soep is er in vele vormen en variaties. Slorp!

Bijbehorende games
Storm, Vessel en Capsized; drie indie-games die al een tijdje beschikbaar zijn voor PC, maar zeer binnenkort ook naar PSN, iOS en XBLA komen. Net als de Miso soep zijn indie-games inmiddels voor iedereen, en dat heeft Namco Bandai ook ontdekt.

Wat stond er op het menu?
Alle drie de games waren speelbaar en het moet gezegd; Namco Bandai heeft smaak. Het bedrijf heeft niet zomaar lukraak wat indie-titels gekozen om hip te doen. De drie spelletjes overtuigden stuk voor stuk qua vormgeving en gameplay waarbij Vessel duidelijk mijn favoriet is.

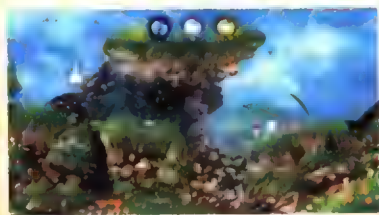


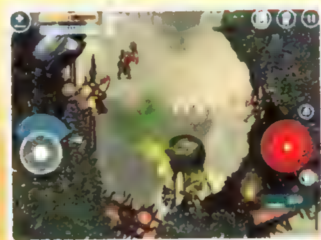
Tip voor de kok
Meer van dit soort games naar consoles en iOS. Smullen geblazen!



Vessel is een unieke platformpuzzelaar met een dikke tien speeluren. De inventiviteit van de levels en de monsters vallen prachtig samen met de sfeervolle soundtrack, gemaakt door niemand minder dan Jon Hopkins, een wereldberoemde producer uit Londen die onder meer heeft samengewerkt met Coldplay, Brian Eno en David Holmes. Muziek, beelden, gameplay... het geheel is niets minder dan magisch. **Storm** zou je kunnen typeren als een mix tussen FlOwer en Braid, waarbij spelen met het weer vernuftig gecombineerd wordt met de puzzels.
Ook **Capsized**, een 2D actiegeoriënteerde platformer met zwaartekracht-uitdagingen, staat absoluut z'n mannetje.
Duidelijk is dat dit indie-trio de status van tussendoortje ontgroeid is. Net zoals Miso soep geen voorgerecht maar gewoon een substantieel onderdeel van de (hoofd)maaltijd is.











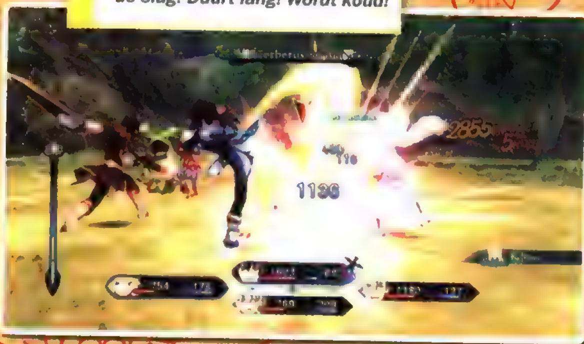


SHIRAKO 私
TALES OF XILLIA



Tip voor de kok

Kunnen die Westerse lokalisaties nou echt niet sneller worden opgediend? Tales of Xillia 2 is inmiddels al uit in Japan, en wij moeten nog met deel 1 aan de slag. Duurt lang! Wordt koud!



Wat is het?

Een beetje vreemd maar wel lekker, dat is de Shirako. Het betreft hier de milt van een kabeljauw, waarbij de puddingachtige structuur als bijzonder smakelijk wordt ervaren... door de Japanners dan.

Bijbehorende game

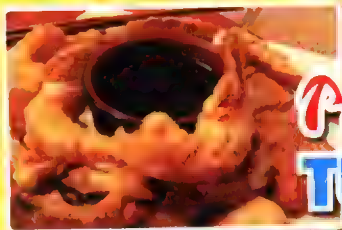
Tales of Xillia (PS3) is de zoveelste ietwat vreemd ogende Japanse RPG uit de Tales-serie. De game die al lang in Japan uit is, zal deze zomer (9 augustus om precies te zijn) eindelijk het licht zien in het Westen.

Wat stond er op het menu?

Het JPRG-genre met zijn flamboyante personages met paarse piekharen en knotsgekke kleding valt niet bij iedereen even goed in de smaak. Ook de typische gameplay van de Tales-serie die, in tegenstelling tot veel genregenoten, een flitsend realtime combatsysteem kent, behoort zeker niet tot de favoriete gerechten van de gemiddelde gamer.

Spelend als Jude Mathis of de in sexy kleding gehulde Milla Maxwell heb je tijdens het vechten soms meer het gevoel een fighter te spelen, zo snel deel je klappen en beuken uit. Tijdens combat koppel je jouw personage aan die van een van je partygenoten, waarbij je gelinkte combo's kunt inzetten tijdens pittige bossfights. Alle leden van je reisgezelschap zijn flink te customizen en te upgraden via verschillende trees (vaardigheden, magie, wapens), ook kun je switchen tussen meerdere vechtstijlen.

Ondanks de vrolijke en kleurrijke vormgeving benadrukken de makers dat de game gezien moet worden als een mix tussen Tales of Graces en Tales of Vesperia, en het spel kent dan ook genoeg donkere randjes. Tijdens mijn speelsessie stierf bijvoorbeeld een van de zijpersonages door een ferme pijl in zijn borst, al was het niet de bedoeling dat ik zover zou spelen, aldus de Namco Bandai-medewerker van dienst.



TEMPURA 愛
TURBO: SUPER STUNT SQUAD

Wat is het?

Tempura moet wel het meest inspiratieloze eten uit de Japanse keuken zijn. Het komt erop neer dat allerhande groenten, garnalen en stukjes vlees simpelweg in de frituur geflikkerd worden waardoor er zich een krokant laagje omheen vormt. De pure smaak van Japans eten raakt hierdoor compleet verloren en dat wordt gemaskeerd met allerhande sausjes.

Bijbehorende game

Turbo (3DS, DS, PS3, Wii, Wii U, Xbox 360) is de zoveelste filmlicentie-game van Dreamworks en gebaseerd op de gelijknamige animatiefilm die deze zomer in de bioscopen draait. Deze keer speel je met een slak die in aanraking is gekomen met nitroglycerine en hierdoor opeens kan racen als Lightning McQueen en kan stunten als Tony Hawk.

Wat stond er op het menu?

Een sneak peek op de aankomende film die de aanwezige pers regelmatig deed grijnzen. De game zelf was speelbaar en wordt opnieuw een voorspelbare invuloefening, al gebiedt de eerlijkheid te zeggen dat de PS3, Xbox 360 en Wii U versies - die zich focussen op stunts en tricks - er mooi uitzagen, soepel bestuurden en deden denken aan een cartooneske versie van Tony Hawk. Leuk voor kids, ook omdat de game voor midprice op de markt komt. »





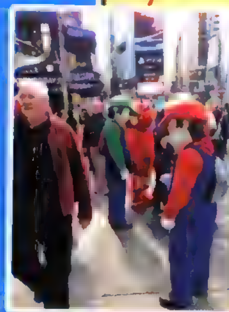
Tip voor de kok

Haal de (3)DS-versie, die puur gericht is op arcade racen, van de menukaart. Wat we voorgeschoteld kregen, was te lelijk en te zielloos voor woorden.



MARIO & ELMO

In New York lopen op Time Square de hele dag mislukte acteurs rond, gehuld in allerhande kostuums van bekende film- en tv-personages. Daar kun je dan mee op de foto, mits je een dikke fooi betaalt. Zo worden alle ouders vlakbij de Toys 'R Us flink wat geld uit de zakken geklopt.





FUGU 日本 DARK SOULS 2



Wat is het?
De Fugu of kogelvis is een van de gevaarlijkste en meest mythische gerechten uit Japan. De vis is namelijk uiterst giftig; de tetrodotoxine in het beestje is ruim drieduizend keer (!) zo verdovend als morfine. Het gif komt voor in de lever, nieren en eierstokken van het dier, en de vis kan alleen in speciale restaurants gegeten worden waar het wordt gefileerd door hiervoor gediplomeerde koks. Toch sterven er nog regelmatig mensen na het eten van niet goed schoongemaakte Fugu. De vraag ernaar blijft desalniettemin groot.

Bijbehorende game
Dark Souls 2 (PC, PS3, Xbox 360) moet nog groter worden dan z'n voorganger en wil de speler weer zo vaak een pijnlijke dood laten sterven dat je er gek van wordt.

Wat stond er op het menu?
De action-RPG Dark Souls 2 was niet speelbaar, al viel er wel veel uit de getoonde gameplay-beelden op te maken.
Gamers die vrezen dat DS 2 toegankelijker en daarmee vergeeflijker wordt, geen paniek; het spel zal weliswaar nieuwkomers geleidelijk introduceren in de wereld van Dark Souls 2 waarbij de moeilijkheidgraad voorzichtig oploopt, maar tegelijkertijd kun je nog altijd slechts enkele klappen incasseren voor je het loodje legt.
Als vervloekte ridder ga je op zoek naar een medicijn om je vege lijf te redden. Dat doe je in een eveneens vervloekt land waarbij er een open wereld voor je voeten ligt waarin je (opnieuw) mag gaan en staan waar je wil... met de wetenschap dat je waarschijnlijk honderden keren zult sterven.



De grafische engine heeft een flinke boost gehad waarbij gegraveerde deuren, met runen beslagen zwaarden, glimmende harnassen en geschubde draken gedetailleerder dan ooit in beeld komen.
Mooi was ook het spel met licht en duister. Je kunt nu voor het eerst een toorts bij je dragen om donkere ruimten te verlichten, maar dit gaat dan wel ten koste van je schild of je wapen (je kunt maar twee voorwerpen tegelijkertijd dragen); het is dus belangrijk na te denken over wanneer je wat inzet.
De makers wilden deze keer meer gebruik maken van verticale ruimten en 3D-omgevingen waarbij je bijvoorbeeld over een stenen brug loopt en je, zowel boven als onder je, kamers en vertrekken ziet die je verleiden om te onderzoeken.
Het battlesysteem is grotendeels overgenomen uit het eerste deel, al is deze keer alle actie met motion capture tot leven gebracht. Bijlen die naar je toegesmeten worden door dikke Ogres kun je uit de lucht slaan en terugkaatsen... of je mist ze, met als gevolg dat de bijl zich in je borst of voorhoofd plant.
De puzzels zijn meer gericht op het manipuleren van de omgeving. Zo is er een lange donkere hal waar je een skeleton key in de mond van een standbeeld kunt plaatsen. Het resultaat: de hal wordt verlicht waardoor je meer loot vindt en vijanden beter ziet. Je had de skelettensleutel ook kunnen bewaren voor een ander moment; voorwerpen zijn namelijk maar één keer te gebruiken.
Een ander omgevingsdingetje werd zichtbaar bij een blauw oplichtend artefact dat gewoon smeekte om opgepakt te worden. In dezelfde ruimte bevond zich echter een gigantisch opgezet drakenskelet. Op het moment dat je het blauwe voorwerp oppakt, komt het geraamte van de draak tot leven en wil het zich bovenop je storten. Snel wegrollen dus, anders is het (weer) game over.
Aan draken sowieso geen gebrek. In New York zag ik vliegende draken, getekende draken, vuurspuwende draken, zwarte draken... maar ook twee lompe reuzen in harnas, die je met één klap van hun buitensporig grote hamers net zo makkelijk uitschakelen.
Helaas moeten we nog tot 'ergens in 2014' wachten tot we duizend doden mogen sterven.

JAPANNERS & INTERVIEWS

Japanners en interviews, het werkt bijna nooit. Doordat alles vertaald moet worden, zowel de vraag als het antwoord, kun je in de jou toegewezen tijd slechts een enkele vraag stellen. Bovendien zijn Japanners meesters in het geven van weinig antwoorden zonder daadwerkelijk iets te zeggen. Enige positieve uitzondering was de zeer open Hideo Baba, gamedirector van Tales of Xillia, die bovendien zijn knuffel had meegebracht.







Tip voor de kok
Graag iets meer achtergrondverhaal deze keer, want dat was bij de voorganger wel zeer mager. Je wil toch graag weten wat je eet...

TOETJE

Als we dan toch de hele tijd over eten hebben: de lunch was uitermate goed verzorgd met een uitgebreid, hoe kan het ook anders, Aziatisch buffet. En als toetje hadden we de keuze uit vijf verschillende soorten taart.

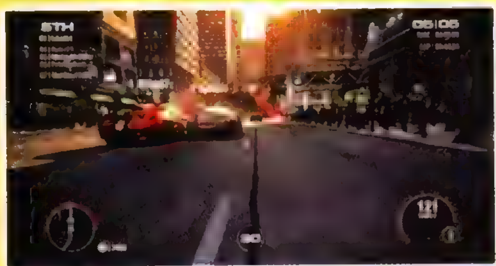


LINE-UP NAMCO BANDAI ✕ FEATURE



SASHIMI GRID 2

Wat is het?
De finesse, versheid en zachtheid van sushi, en dan met name van sashimi, staat buiten kijf. Sushi is er in vele variaties en verschilt nogal eens van kwaliteit, maar goed bereid, is het niets minder dan een delicatesse.



Bijbehorende Game
GRID 2 (PC / PS3 / Xbox 360) is de langverwachte nieuwe racer van Codemasters, de game komt eind deze maand uit en is nu al kandidaat voor racegame van het jaar! Dit wordt de sashimi onder de racegames.

Wat stond er op het menu?
Alles stond in New York in het teken van de multiplayer van GRID 2. We speelden met tien journalisten tegen elkaar waarbij het al snel duidelijk werd dat je met een Need for Speed racestijl de grindbak regelmatig van dichtbij ziet. De game weet een knappe mix tussen sim en arcade te bewerkstelligen. Bovendien kun je ook nu weer zelf bepalen welke hulpmiddelen je aan- en uitzet.



De game ziet er (vooral op PC) uit om door een ringetje te halen, klinkt zoals we dat van Codemasters racegames gewend zijn en speelt likkebaardend lekker.
De multiplayer zit tjokvol opties waarbij Racenet - Codemasters' hub voor alle online activiteiten van al haar racegames - volledig is geïntegreerd in de gameplay. Zo komen er wekelijkse, door Codemasters bedachte, challenges, maar kun je ook rival challenges met vrienden online uitvechten waarvan je zelf de regels en inzet bepaalt.
Hoe beter je presteert, hoe meer fans/volgers je krijgt (de game simuleert deze voor je) en hiermee word je weer gekoppeld aan andere online spelers op de aardbol. Win je zo'n world challenge, dan krijg je de fans/volgers van de verliezer erbij en stijgt je naam in de GRID 2-gemeenschap naar ongekende hoogten.
Heel cool is een mode waarbij je drie rondjes op een track moet rijden terwijl het parcours na iedere ronde subtiel verandert. De track laadt feitelijk pas in als je aan het racen bent, waardoor je 'm dus nooit uit je hoofd kunt leren.
Mijn beste prestatie was slechts een derde plek, maar toch heb ik enorm genoten van GRID 2. Ik denk dat JJ en Ed helemaal uit hun sterretje gaan.



Tip voor de kok
Breng deze game ook naar de next-gens om het potentieel van de franchise te vergroten én om concurrenten Turn 10 en Evolution Studios het vuur aan de schenen te leggen.



HOOFDGERECHT
Het was veelzeggend dat niet een eigen Namco Bandai game, maar Codemasters de show stal in New York. GRID 2 was zonder meer het klapstuk, het hoofdgerecht, het feestmaal van de Global Games Day 2013.







Tip voor de kok
Maak de toekomstige delen beter behapbaar dan nu het geval is. Dit zal slechts bij weinig Westerse gamers in de smaak vallen.





NATTO ARMORED CORE: VERDICT DAY

Wat is het?
Waarom sommige mensen vrijwillig gefermenteerde, extreem slijmerige sojabonen willen eten, die men bovendien met behulp van bacteriën extra laat rotten om de smaak van blauwe schimmelkaas op te wekken, is mij een raadsel.

Bijbehorende Game
Armored Core: Verdict Day (PS3 / Xbox 360). Deze langlopende mech-serie krijgt een nieuw deel geschikt voor fans en niet-fans. Pardon?

Wat stond er op het menu?
Net zo bizar als slijmerige naar schimmelkaas riekende sojabonen die ogen als een nest eieren van Shelob, was de volstrekt onduidelijke presentatie van Armored Core: Verdict Day. De makers probeerden ons ervan te overtuigen dat het nieuwe deel zowel voor de action-packed minnende gamers als voor mensen die helemaal niet van actiespellen houden een heuse topper gaat worden. Hoe? Door twee typen gameplay aan te bieden.
Je kunt nog steeds als 'mecha' spelen, samen met andere spelers online of met A.I.-bestuurde robots, maar er is nu ook de Operator mode. In die rol ben je een soort generaal en bekijk je het slagveld van bovenaf. Je stuurt menselijke en/of computergestuurde tegenstanders aan in een strijd op leven en dood. Dat resulteerde in een brei aan menuutjes, landkaarten en gekleurde cirkeltjes. Zelfs voor een volleerd RTS-speler als ik viel hier weinig chocola van te maken. Het zag er zo chaotisch en onoverzichtelijk uit, dat het lachwekkend werd. Het feit dat alle beeldschermmenu's in het Japans waren, hielp ook niet mee. ✖



PERSONA 4 ARENA

Wouter dacht: 'Persona 4: Arena, een game gebaseerd op die éne Japanse game van het decennium die ik vet vind? IT'S MINE!' Wist hij veel dat het een hardcore 2D pixelfuckin' fighter was waarvan de Samuels van deze wereld een stramme max krijgen! Dus heeft ie 't maar over eten...

Megami Tensei is als een baard. Eerst, toen het nog alleen de kernserie betrof, bestond ie uit stoppels, maar inmiddels heeft de Megami Tensei gezichtsbeharing Sinterklaas-achtige proporties aangenomen!
Moet je nagaan: Persona, een spin-off van Megami Tensei, kent al een vierde deel op de PS2, waarvan een re-make is gemaakt voor de Vita, waar vervolgens een fighter op gebaseerd is: Persona 4: Arena genaamd. DE HEL!?
Komt er ook nog eens bij kijken dat ik gisteren andijviesoep voor lunch heb gehad en dat dat best wel lekker is! Ongeveer net zo lekker als broccolisoep: dat verwacht je toch niet?

weetje • weetje
Het hoofdpersonage dat in Persona 4 zelf geen naam had, wordt nu Yu Narukami genoemd (net zoals in de animatieserie, hoewel hij in de manga Souji Seta heet), wat zoveel betekent als 'Kalme Dondergod'.

Surf & Turf

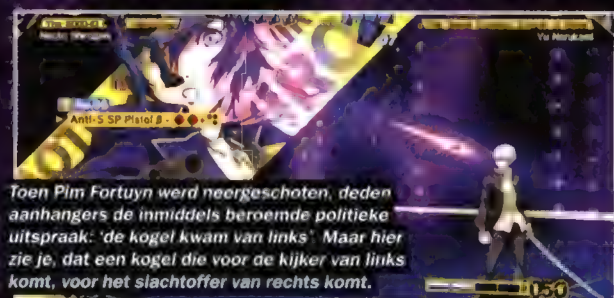
Was je na honderd + uur aan Persona 4 (Golden) gerollenspel wel klaar met de vijftal liedjes die oneindig herhaald worden, hoe leuk ze ook mogen zijn, dan is het misschien verstandig om in Arena het volume op nul te draaien. Ook alle voice-actors, in het Japans en Engels, maken opnieuw hun opwachting, maar heb je niets met Persona 4, dan zeggen al die geluiden je geen fuck, en dan zou ik de Story mode ook vermijden als Oorlog en Vrede voorgelezen door Maarten van Rossem.
Dit is namelijk een lange, laaaaangzame visual novel met af en toe een gevechtje erin, dat handelt over het Investigation Team en de gebeurtenissen twee maanden na de Inaba moorden. Zelfs de grootste Persona-fan moet hiervoor een flinke zak 'Kunstmatig Geduld' bij het tuincentrum gaan halen willen ze er doorheen kruipen, maar Chie's eetlust, Yukiko's onzekerheid en Yosuke's enthousiasme trekken ons er wel doorheen! Altijd lachen met deze kids, want het zijn gewoon toffe, geloofwaardig lui met problemen die even realistisch als belachelijk zijn, in een verhaal dat zich per character steeds verder ontwikkelt en meerdere einden kent.

"Arena biedt genoeg om je hersenpan te laten exploderen."

Kortom: kreeft eten doe je pas als je een liefhebber van zeevoedsel bent, je het geen probleem vindt om je handen vies te maken en je genoeg tijd hebt. Maar gaat dat allemaal niet voor je op, dan kan je beter steak vreten. Eh, hoewel er natuurlijk ook zoiets bestaat als surf & turf, maar dat laten we maar even in het midden!



Ze willen in Japan Het Koningslied gebruiken voor het testen van het incasseringsvermogen van de nieuwe generatie robots.



Toen Pim Fortuyn werd neergeschoten, deden aanhangers de inmiddels beroemde politieke uitspraak: 'de kogel kwam van links'. Maar hier zie je, dat een kogel die voor de kijker van links komt, voor het slachtoffer van rechts komt.



Mijn vrouw speelt zo slecht piano dat er laatst een pianostemmer langskwam... die bleek besteld door onze buren.

Kokerworm

De Samuels die Japanse 2D-fighters in de geest van BlazBlue diggen en niets met Persona hebben, moeten dat Atlus-gedeelte van de Story mode dus heel hard aan zich voorbij laten. Maar Persona 4: Arena biedt daarnaast genoeg om je hersenpan te laten exploderen.
Arc System Works (ook bekend van Guilty Gear) heeft namelijk een achterlijk diep vechtsysteem gecreëerd waarvan ik nog niet eens het uiterste topje heb verkend.
RetardnOObs need not apply, want wil je enigszins winst boeken in de, overigens vrij magere, online mode, dan moet je bereid zijn uren te steken in de Challenge mode plus Tutorial, regels uit je kop leren en knoppencombinaties in je brein graveren. Ik vind het een flinke prijs om te betalen, alleen maar om te kunnen winnen van dat gastje in Kamikuishiki met elastieken vingers en het leven van een kokerworm, maar hey... dat ben ik.
Sommige mensen houden van Shiitake's, maar dat betekent niet dat ze plotseling je voetschimmel gaan opvreten!

weetje • weetje
De ultieme test in Persona 4: Arena is het halen van de Score Attack mode. Is dat jou gelukt, laat het me weten op m'n twitter (@wouterbrugge) en ik paas je een prijs omdat je een baas bent.

SCORE 74

Een bizar verbond tussen een 2D-fighter die zo diep gaat dat hij bijna de kern van de aarde bereikt, en Persona 4 (plus een beetje 3), inclusief diens muziek, characters en humoristische manier van verhalen vertellen. Zware kost op beide fronten, en ook heel veel gelul over voedsel op DAFUQ!!???-niveau .

WOUTER



Hoelang hou jij het doorgaans vol om als een speedfreak vijftien aanslagen per seconde uit je vingers te rammen? Vijf uur? Twintig...?

20 UREN

12

BASICS
2D FIGHTER
VISUAL NOVEL ATLUS / ARC SYSTEM WORKS / CAPCOM
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

Donkey Kong Country Returns op de Wii was soms frustrerend moeilijk. Dus hoor je Jurjen niet klagen over de makkelijkere stand die de 3DS-versie heeft gekregen. En natuurlijk wilde hij de compleet nieuwe negende wereld ook wel eens checken.

Nintendo geeft dit jaar dus geen grote persconferentie tijdens de E3. Dat is jammer, want ik bewaar goede herinneringen aan eerdere persconferenties van Nintendo. Zoals die van 2010, toen werd onthuld dat Retro een nieuwe Donkey Kong Country voor de Wii in ontwikkeling had. Op dezelfde persconferentie werd ook de 3DS onthuld. Eigenlijk was dat de laatste goede Nintendo-persconferentie (ooit?).

> **"Een uitbundige, lekker doorjumpbare, flink uitdagende game... als je de Wii-versie nog niet kent."**

Juist leuk

De dag na de geweldige Nintendo-conferentie van 2010 speelde ik Donkey Kong Country Returns op de Wii en had ik een interview met twee mannen van Retro. Ik vroeg ze onder andere waarom het spel zo moeilijk was. Antwoord: "Dat waren de oude Donkey Kong Country-spellen op de SNES ook, en we denken dat spelers van Donkey Kong dat juist leuk vinden, die hoge moeilijkheidsgraad". En ging de game ook voor de 3DS verschijnen? "Daar zijn op dit moment geen plannen voor."

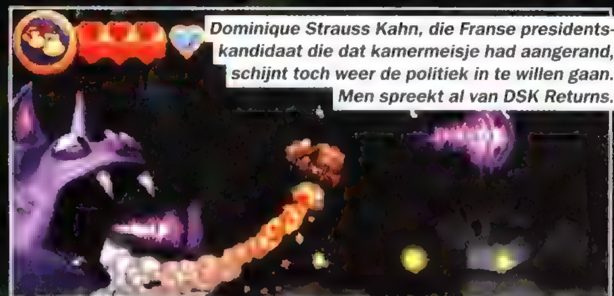
Inmiddels is Donkey Kong Country Returns dus voor de 3DS verschenen, inclusief een New Mode, die eigenlijk gewoon een Easy mode is. Blijkbaar was de hoge moeilijkheidsgraad niet alleen voor mij een issue. Let wel: ik heb niets tegen moeilijke spellen, maar wel als die moeilijkheid botst met de sfeer van het spel.

Versimpelende vernieuwingen

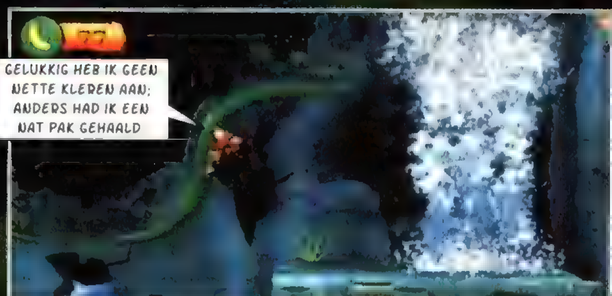
De New Mode geeft DK geen twee maar drie harten. Als je Diddy uit een ton hebt bevrijd, krijgt die kleine aap ook drie harten, zodat je met de combi DK/Diddy maar liefst vijf treffers kunt verdragen voordat je wordt teruggezet naar het vorige controlepunt. Dat maakt het spel vlotter doorloopbaar en beter te verteren, zeker op een handheld - je wilt toch niet zuchtend, vloekend en zonder wat op te schieten in de trein zitten?

In de winkel van Cranky kun je nu ook nieuwe voorwerpen kopen om bepaalde uitdagingen wat makkelijker te halen. De oude aap heeft bijvoorbeeld een Crash Guard in de aanbieding die je tijdens een rit met een mijnwagentje of raketton een botsing laat overleven.

Vind je dergelijke versimpelen de 'vernieuwingen' maar laffe shit voor ouwe wijven, dan kun je natuurlijk ook gewoon de Original mode gaan spelen.



Dominique Strauss Kahn, die Franse presidentskandidaat die dat kamermeisje had aangerand, schijnt toch weer de politiek in te willen gaan. Men spreekt al van DSK Returns.



GELUKKIG HEB IK GEEN NETTE KLEREN AAN; ANDERS HAD IK EEN NAT PAK GEHAALD



Ik kneep laatst een vieze pukkel uit. Er kwam zwart inktachtig spul uit, vermoedelijk octo-pus.

weetje • weetje

Door de kartelrandjes van de 3DS-graphics komen details wat minder goed uit de verf dan op de Wii, zeker waar het voorwerpen en beesten in de achtergrond betreft.

Nieuwe wolkenwereld

Er zit nog één andere grote vernieuwing in deze 3DS-versie: een compleet nieuwe wolkenwereld, die via een Cloud Gateway bovenop DK Island bereikbaar wordt. Daarvoor moet je eerst wel effe alle DK-letters in alle levels hebben gepakt, en alle extra levels uitspelen. Dus ben je (zelfs in de New Mode) wel twintig uur aan het bikkelen voordat je die nieuwe wereld hebt bereikt. Maar wat je dan krijgt, valt tegen.

Ik had unieke levels met wolkachtige platformen verwacht, maar je krijgt acht levels met bekende thema's als 'het oerwoud', 'het strand', 'de fabriek' enzovoort. Er zitten wat kleine verrassingen in, en het negende level van de negende wereld is wel iets aparts, maar al met al zijn de vernieuwingen niet van dien aard dat je dit spel moet kopen wanneer je de Wii-versie al hebt gespeeld.

Meer gewicht

Als je de Wii-versie nog niet kent, is DKC Returns een geweldige, heerlijk uitbundige, lekker doorjumpbare, soms flink uitdagende game die je als liefhebber van 2D-platformers - zoals die van Mario en Rayman - eigenlijk niet mag missen.

Wat Donkey Kong van Mario en Rayman onderscheidt is zijn grotere gewicht, wat je tijdens het spelen ook echt voelt door kleine vertragingen in zijn bewegingen, een hoog voorwaarts momentum, en de harde klappen die de aap uitdeelt. Het aantal geheimpjes, verstopte bonussen en instortende omgevingen is ook hoger dan je in de spellen van Mario en Rayman bent gewend. En Donkey Kongs avontuur is (ook in de New Mode) een stukje moeilijker - maar dat had je ondertussen waarschijnlijk al begrepen.

SCORE 70

Ken je de Wii-versie nog niet, dan is DKC Returns 3D een aanrader, zeker dankzij de New Mode die een beter evenwicht biedt tussen sfeer en uitdaging van het spel. Als je de Wii-versie wél kent, kun je de 3DS-versie gerust overslaan - je mist weinig.

JURJEN



Om de game helemaal uit te spelen, inclusief negende wereld, ben je zeker twintig uur bezig.

20 UREN



BASICS

PLATFORMER
RETRO / NINTENDO
1 SPELER
24 MEI

'UP CLOSE AND PERSONAL' MET DE SHOTGUN

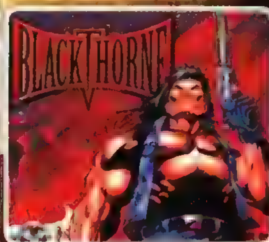
VAN DOOM TOT THE LAST OF US

'Iemand neerschieten met een shotgun is best leuk op z'n tijd', schreef Jan in de vorige PUretro. Wablief? 'Best leuk'!? Een goede shotgun-kill is potdomme een van de mooiste dingen die er bestaan! Samuel legt je uit hoe dat komt en waarom de shotgun nooit en te nimmer zal vervelen.

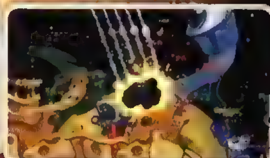
VIDEOGAME-SHOTGUNS DOOR DE JAREN HEEN



DOOM (1993)
De shotgun in DOOM is een begrip. De moeder van alle harde digitale shotguns. Hij is krachtig, klinkt heerlijk, heeft een ongelimiteerd bereik én een herlaadanimatie die nooit gaat vervelen. Hét wapen tegen bijna elk gedrocht dat je tegenkomt. De standaard.



Blackthorne (1994)
Deze coole en sfeervolle platformer van Blizzard gebruikt de beperkingen van het schieten met een shotgun (de langzame vuursnelheid) om puzzelachtige confrontaties te creëren. Ook je vijanden gebruiken namelijk shotguns, dus je moet op bijna ritmische wijze tussen hun schoten door aanvallen om verder te kunnen komen.



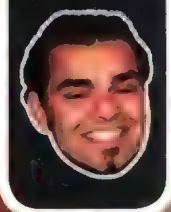
Worms (1995)
Hier is de shotgun een van de weinige wapens die altijd een vaste hoeveelheid schade doet per schot (25 punten) én het enige wapen dat je tijdens je beurt altijd twee keer mag afvuren. Hierdoor is de shotty in deze turn-based oorlogsgame net zo veelzijdig als onmisbaar.



Duke Nukem 3D (1996)
Net als Duke Nukem zelf, zijn ook z'n wapens een evolutie van wat we in DOOM tegenkwamen. Duke z'n shotty is niet alleen krachtig, maar ook nog eens gestroomlijnd van uiterlijk en erg snel. Het is een sexy wapen dat door aliens (en politiezwijnen) scheurt alsof ze van boter zijn. 'Groovy.'



Metal Slug (1996)
De fijnste shotgun in 2D-gaming, puur vanwege z'n unieke grafische representatie: elk schot is een letterlijke wolk der vernietiging. Alles wat zich in die wolk bevindt, wordt zonder pardon weggevaagd. Reduceert zelfs zonder veel moeite tanks tot stof. Heerlijk.





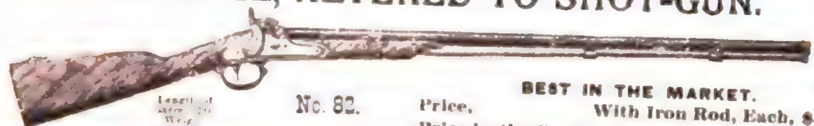


“GAMING EN SCHIETEN GAAN SAMEN ALS SLAGROOM EN TIETEN”

Schieten in games is leuk. Je haalt met één vinger een trekker over en voordat je kunt knipperen met je ogen is er aan de andere kant van de loop iets (of iemand) helemaal kapot. En dat voelt machtig. Gaming en schieten gaan dan ook samen als slagroom en tieten, want is dat niet waarom veel van ons gamen? Om ons even verdomd machtig te voelen?
En voor ieder wat wils, want ook hersenloos knallen is er in alle vormen en maten. Zo zijn er mensen die zweren bij het sluipschuttersgeweer. Maar dat is niks voor mij, dat snipen. Voelt veel te koud, afstandelijk en onpersoonlijk. Geef mij dus maar een lekkere shotgun. Laat mij maar lekker dicht bij de vijand komen, zodat ik de combinatie van verbazing en angst in z'n ogen kan zien voordat ik hem letterlijk de volle laag geef en 'm naar z'n voorvaderen stuur. Schieten gaat om macht, en ik voel me het machtigst met een dikke, vette boomstick in m'n klauwen.

OORLOG

Het was in de zestiende of zeventiende eeuw dat men shotgun-achtige geweren begon te fabriceren. Vooral de heren van adel vonden het leuk om op vogels te jagen, maar aangezien het bijna onmogelijk was om die kleine vliegende beestjes te raken met één kogel, kwamen ze op het idee om schietijzers te maken die per schot meerdere kleine projectielen konden afvuren om zo een groter gebied te bestrijken. Deze projectieltjes werden 'shot' genoemd, wat verklaart waarom het bijbehorende geweer de naam shotgun kreeg.
Onder andere tijdens de Amerikaanse Burgeroorlog ontdekte men dat dit wapen net zo effectief voor oorlogsvoering gebruikt kon worden als voor jagen. Aangezien de kleine shotballetjes zich gelijk na het verlaten van de loop verspreiden, kan er niet nauwkeurig op lange afstanden mee geschoten worden, maar is de shotgun op korte afstanden de dodelijkste optie om een conflict mee op te lossen. »





Unreal Tournament (1999)
Volgens Unreal Tournament gebruiken we in de toekomst geen shotgun meer, maar een Flak Cannon. Deze gun schiet granaatscherven af die vijanden op korte afstanden in gehakt veranderen. Maar ook op lange afstand wil je dit ding gebruiken, mede omdat de ammunitie via de muur de hoek om stuitert.



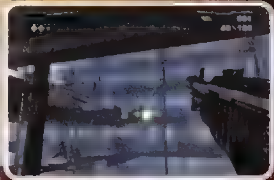
Soldier of Fortune (2000)
Deze game was destijds voornamelijk uniek vanwege de manier waarop vijanden beetje bij beetje aan gort geschoten konden worden, en geen enkel wapen liet dat zo elegant zien als de shotgun. Bijna elk schot resulteert in een verwijderde ledemaat. Mwuahahaha!



Halo: Combat Evolved (2001)
Net nadat je The Flood bent tegengekomen en niet meer weet waar je het zoeken moet met deze irritante, parasiterende levensvorm, kom je in contact met de M90 shotgun. Plotseling is The Flood geen bedreiging meer, maar voer voor je nieuwe beste vriend. Zolang dit ding ammunitie heeft, ben je simpelweg onoverwinnelijk.



Resident Evil 4 (2005)
Het vinden van je eerste shotgun is in elke Resident Evil een bijna orgastisch moment - vanaf dat punt ben je immers geen zielig slachtoffer meer maar iemand die werkelijk kan terugvechten - de shotgun in het bejubelde vierde deel is echter ongeëvenaard. Alles voelt perfect aan dit wapen: van het herladen tot hoe Leon ermee rondloopt. Alles!



Black (2006)
De makers van Burnout (Criterion) wilden met hun shooter maar één ding: laten zien hoe heerlijk de destructieve kracht van vuurwapens kan zijn. Bijna alles in deze game is dan ook destructible, wat de impact van hun achterlijk harde shotgun nog eens in het kwadraat vergroot.

HOE ZIET DE PERFECTE SHOTGUN ERUIT?

VUURKRACHT
Elke vijand binnen zo'n meter of vijf wordt simpelweg vernietigd. Daarbuiten veroorzaakt het ook flink veel auw. (Voorbeeld: de Super Shotgun van DOOM II.)

VUURSNELHEID
Niet al te snel, anders gaat het wapen te veel op een machinegeweer lijken en verliest het z'n oemph, maar snel genoeg om hele groepen vijanden mee omver te kunnen knallen. (Voorbeeld: de Shotgun van Duke Nukem 3D.)

MAGAZIJN
Moet lekker veel ammunitie kunnen bevatten; minstens een dozijn patronen. Herladen duurt ook niet al te lang omdat slechts het magazijn vervangen hoeft te worden en de patronen niet handmatig hoeven te worden ingevoerd. (Voorbeeld: de Striker van Resident Evil 4.)

BEREIK
De spread van het schot wordt per meter die het aflegt zo'n tweeënhalve centimeter breder, en zal nog behoorlijk wat schade doen tot minstens een meter of dertig. (Voorbeeld: de SPAS-12 van Battlefield 3.)

GELUID
Een kortstondige maar keiharde knal, vergelijkbaar met een kanonschot, maar die sneller en doffer eindigt. Het moet klinken alsof God je een hoek verkoopt. (Voorbeeld: LS13 Shotgun van Killzone 2.)

UITERLIJK
Donker en gestroomlijnd, maar niet al te klein. Hij moet een formaat hebben dat schreeuwt: 'Jij gaat kapot, vriend.' De lopen moeten duidelijk zichtbaar zijn. (Voorbeeld: de Gnasher van Gears of War.)

CHK CHK

BOOM!

SECUNDAIRE FUNCTIE
Een aanval die op lange afstand schade kan doen, maar waarbij het ter balans relatief lang duurt voordat ie afgevuurd kan worden. (Voorbeeld: de charge shot van de Geth Plasma Shotgun van Mass Effect 3.)

AMMUNITIE
Afwisseling moet mogelijk zijn. Moet zowel het bekende buckshot als zware slug shells kunnen afschieten, en het liefst zelfs nog wat flitseriger spul zoals het napalmachtige Dragon's Breath. (Voorbeeld: de ammunitie in RAGE.)



Saints Row (2006)
De Pimp Cane? Dat is een wandelstok voor pooiers die gebruikt kan worden als shotgun. Ja, dat lees je goed: eindelijk een wapen dat niet alleen iemand helemaal naar de Filistijnen knalt, maar je ook nog eens een onmenselijke dosis swag geeft tijdens het wandelen.



Gears of War (2006)
De Gnasher is berucht, zo krachtig is ie. Laten we het zo zeggen: dit is een game waarin je kunt spelen met een machinegeweer met een kettingzaag eraan, en toch domineert een 'simpele' shotgun het gehele spel. Feit blijft dat je zonder al teveel moeite iemand letterlijk doormidden kunt knallen met dit ding. Een beest van een shotgun.



Left 4 Dead (2008)
Shotguns lijken soms gemaakt te zijn voor zombies. Die ondode mormels rennen immers hersenloos op je af; niets bestraft dat zo lekker als een lading hagel in hun rottende porem. In Left 4 Dead komen de zombies echter in dozijnen op je af, waardoor de vuursnelheid van de Automatic Shotgun een ware zegen is.



Call of Duty: Modern Warfare 2 (2008)
Zoals we al geconstateerd hebben, zijn videogameshotguns zelden realistisch. De SPAS-12 in Modern Warfare 2 komt echter aardig in de buurt van hoe zo'n ding in het echt werkt. Het is dan ook geen verrassing dat gamers lang hebben geroepen dat deze shotty 'cheap' zou zijn. Sorry jongens, een goede shotgun is nou eenmaal dodelijk!



Killzone 2 (2009)
"VIVA HOLLANDIAAAA!", zou Jan hebben geroepen. Maar, nee, de LS13 shotgun van Killzone 2 staat niet in deze opsomming omdat ie van Nederlandse makelij is, maar omdat ie gewoon oprecht fucking goed is. Elk schot klinkt als een kanonschot en slaat in met de intensiteit van twintig sloophamers. Goed werk, landgenoten.



"DAT DUBBELE KLIKGELUID WANNEER ER HERLADEN WORDT? GEEF TOE, DAT WORDT NOOIT OUD."

ÉÉN KEUZE

Er zijn veel redenen waarom shotguns ook in de wereld van de videogames ontzettend goed uit de verf komen. Zo is de shotgun meestal het eerste wapen dat je krijgt dat beter is dan het standaard pistooltje waar het gros van de first- en third-person shooters je mee laten beginnen.

Voor een wapen dat je relatief snel krijgt, is de shotgun in verhouding behoorlijk krachtig en kun je er meestal ook erg veel ammo voor vinden. Hierdoor wordt het vaak meteen 'the weapon of choice' voor de meeste confrontaties in een game.

En nee, Wolfenstein 3D had verrassend genoeg géén shotgun; de eerste game die ons de échte kracht van het jachtgeweer liet voelen en ons er verslaafd aan maakte, was DOOM. Die game heeft ons veel geleerd, maar vooral dat als je één wapen mag kiezen, het de shotgun moet zijn. De shotgun is betrouwbaar, krachtig en bevredigend, maar ook gewoon ontzettend badass. Dat dubbele klikgeluid wanneer er herladen wordt? Geef toe, dat wordt nooit oud.

BEPERKINGEN

De shotgun heeft uiteraard zat nadelen, dat zal ik niet ontkennen. Zoals gezegd, is het geen effectief wapen voor lange-afstandswerk. In videogames overigens nog minder dan in de realiteit, aangezien digitale shotguns ontworpen worden om een breed scala aan andere wapens aan te vullen.

Daarnaast duurt het herladen meestal erg lang, aangezien bij veel shotguns elke patroon handmatig geladen moet worden. Combineer dat met het feit dat een gemiddelde shotgun ook niet supersnel achter elkaar kan vuren, en je ziet dat dit geen gun is die je als kip zonder kop kunt gebruiken. Maar wie de beperkingen van dit wapen respecteert en er verstandig mee omgaat, zal een machine des doods worden die zijn gelijke niet kent.

Natuurlijk zul je in elke shooter situaties tegenkomen die om andere wapens smeken, maar geen enkele gun zal je dat gevoel van macht geven zoals de shotgun dat doet.

Maak je volgende conflict dus lekker persoonlijk, en knal je vijand zonder pardon af met de hardste boomstick die je maar kunt vinden! ✖





Ratchet & Clank: A Crack in Time (2009)
De Mega Constructo Shotgun in deze game is écht one-of-a-kind: je kunt hem helemaal naar smaak customizen. En niet enkel qua uiterlijk: door onderdelen om te wisselen, kun je de vuurkracht, het bereik, de afvuursnelheid en de gestoorde speciale functies van je gun helemaal zelf kiezen.



BulletStorm (2011)
Naast het feit dat de Boneduster een secundaire aanvalsmodus heeft die een magnetronachtige, verdampende energiegolf afvuurt, heeft deze shotgun ook nog eens vier lopen. Vier! Je kunt er letterlijk lichamen mee hooghouden, verdomme. Pure overkill dus, en wij genieten er met volle teugen van.



RAGE (2011)
De vaders van de videogame-shotgun (de makers van DOOM dus) vonden het wiel opnieuw uit door niet het wapen bruter te maken, maar de ammunitie. Door shells te combineren met allerlei snufjes, kan deze shotgun niet alleen hagel afschieten maar ook elektromagnetische pulsen en miniraketten!



Mass Effect 3 (2012)
Hagel is zó ouderwets. De Geth Plasma Shotgun laat zien dat je het vernietigende effect van een shotgun kunt vergroten met kortstondige plasmaschoten. Ook niet geheel onbelangrijk is het feit dat je het plasma eveneens kunt opladen, zodat je schoten kunt lossen die ook op uiterst lange afstanden extreem dodelijk zijn. Handig.



The Last of Us (2013)
Wat de shotgun van The Last of Us zo speciaal maakt? Geen idee eigenlijk; we moeten de game nog spelen. Wel kunnen we sinds 'die ene' E3-trailer het beeld niet meer uit ons hoofd krijgen van die gast die met een shotty vol in z'n bakkes wordt geknald. Gaat deze game ons de échte rauwe natuur van dit wapen laten zien?



AAN HET SPIT

DEZE MAAND ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT: Hideo Kojima

Gamedesigner Hideo Kojima is een Japanner [dus een dwaas - Ed]. Hij is iemand die voornamelijk conceptueel aan games werkt en zeer controversieel is vanwege de keuzes die hij maakt in z'n games. Samuel roostert hem met liefde, ondanks zijn bewondering voor de man die natuurlijk een reeks prachtige games heeft afgeleverd.

"STIEKEM HOU IK MEER VAN FILMS DAN VAN GAMES. EIGENLIJK IS GAMEPLAY MAAR STOM; JE KUNT ER NIET ECHT EEN VERHAAL MEE VERTELLEN. MAAR IK HEB EEN OPLOSSING GEVONDEN: CUTSCENES. LANGE CUTSCENES. ONTELBAAR VEEL LANGE CUTSCENES. IK HEB VERDOMME EEN VERHAAL TE VERTELLEN, JA!" - 1998

"WELKE DEVELOPERS BREKEN 'DE VIERDE MUUR' NOU IN HUN GAMES? BIJNA NIEMAND, NEE. DAAR IS OVERIGENS EEN GOEDE REDEN VOOR, MAAR REGELS ZIJN ER OM GEBROKEN TE WORDEN, NIETWAAR? DAAROM HEB IK EEN CODE OP DE DOOS VAN METAL GEAR SOLID GEZET. ZONDER DIE CODE KUN JE DE GAME NIET UITSPELEN, HAHA! IK GA ER IN DE GAME NAAR HINTEN, MAAR IK WEET NU AL DAT HET GROS VAN DE GAMERS NIET GAAT SNAPPEN WAT ER VAN ZE GEVRAAGD WORDT. OH, KON IK HUN GEZICHTSUITDRUKKINGEN MAAR ZIEN, HAHAHA!" - 1998

"IK HEB EEN GEWELDIG IDEE: IN MGS 2: SONS OF LIBERTY, HET VERVOLG OP MIJN MEEST REVOLUTIONAIRE GAME OOIT, LAAT IK DE SPELERS ALLEEN IN HET BEGIN EVEN SPELEN MET HUN OH ZO GELIEFDE HELD SOLID SNAKE. NA HET EERSTE HOOFDSTUK VERRAS IK ZE DOOR ZE DE REST VAN DE GAME TE LATEN SPELEN MET EEN ZEURENDE BLONDE WANNABE-VERSIE VAN HEM, HAHAHA! GENIAAL, AL ZEG IK 'T ZELF." - 2001

"WOW, SOMS VERRAS IK MEZELF MET HOE REVOLUTIONAIR MIJN IDEEËN ZIJN. IK HEB NAMELIJK EEN GAME BEDACHT VOOR DE GBA, BOKTAI, WAARBIJ JE ZONLICHT NODIG HEBT OM HET TE KUNNEN SPELEN. DE KRACHT VAN DE ZON, IN DE PALM VAN JE HAND! DAT DE GAME VOOR NEDERLANDERS DUS BIJNA ONSPEELBAAR IS... ACH." - 2003

"IK HEB EEN ONTZETTEND INTERESSANT UNIVERSUM GECREËERD WAARIN ZICH EEN DIEPGAAND VERHAAL HEEFT ONTWIKKELD OVER ONDER ANDERE SPIONAGE, SAMENZWERINGEN, FILOSOFIE, ETHIEK, POLITIEK EN GENETICA. NU ZOU IK ALLE LOSSE EINDJES IN DIT VERHAAL BEST OP CREATIEVE WIJZE AAN ELKAAR KUNNEN KNOPEN, MAAR IK DENK DAT IK GEWOON ALLES GA VERKLAREN MET DE WOORDEN "LOL, NANOBOTS", WANT DAT KLINKT NOU EENMAAL COOLER. *DAMN, I'M GOOD.*" - 2008

"SEKS VERKOOPT, EN DAAROM ZIJN BIJNA ALLE VROUWELIJKE PERSONAGES IN MIJN GAMES GOEDGEVORMDE JONGE DAMES, WAAR JE MEESTAL OOK NOG OP KUNT SCHIETEN MET JE GROTE GUN. IK BEN ZELF OVERIGENS GEEN PERVERSELING, HOOR. DAT JE IN MIJN GAMES KUNT INZOOMEN OP VROUWELIJKE LICHAAMSDELEN EN EROTISCHE TIJDSCHRIFTEN KUNT VINDEN, IS DUS PUUR OM HET VERHAAL TE BENADRUKKEN. DAT JE IN POLICENAUTS ZELFS LETTERLIJK AAN DE BORSTEN VAN ENKELE VROUWEN KUNT ZITTEN HEEFT VERDER OOK NIETS MET MIJ TE MAKEN. ECHT." - 2010

"GROUND ZEROES EN THE PHANTOM PAIN VORMEN DUS BEIDE METAL GEAR SOLID V, MAAR IK GA ER LEKKER ONDUIDELIJK OVER BLIJVEN DOEN OF ZE ALLEBEI DUS OOK GEWOON OP DEZELFDE SCHIJF KOMEN TE STAAN, WANT IK BEN MYSTERIEUS. EN MYSTERIEUS IS SEXY." - 2013



"HET KLOPT DAT IK NA DE RELEASE VAN LETTERLIJK ÉLK HOOFDDEEL IN DE METAL GEAR SOLID-REEKS HEB GEZEGD DAT HET MIJN LAATSTE GAME IN DE METAL GEAR-SERIE ZOU ZIJN, MAAR DEZE KEER MEEN IK HET ÉCHT. *PINKY-SWEAR.*" - 2013



GRATIS

TEKKEN CARD TOURNAMENT

Jan, koning belastingontduiking en altijd op zoek naar een goede deal, gidst jullie graag door de immer uitdijende wereld van de free-to-play games. Deze maand: hoe gratis is gratis in Tekken Card Tournament?

Prijs €0,00



Raadseltje: Deze Sesamstraat acteur is gek op cardgames. Kaart Staartjes

Binnen een week tijd werd Tekken Card Tournament (TCT) een miljoen keer gedownload en daar zullen er inmiddels nog wel een paar honderdduizend bij zijn gekomen. Het geeft aan dat op videospellen gebaseerde cardgames populair zijn. Probleem is echter dat TCT misschien wel een beetje té ambitieus is voor z'n eigen bestwil. Je hebt virtuele ingame kaarten, er zijn fysieke kaarten die je los kan kopen bij speelgoedwinkels en gameshops en er zijn augmented reality onderdelen waarbij je fighters tot leven kan toveren uit je telefoon. Verwarrend? Ik zal het uitleggen.

weetje • weetje

Tekken Card Tournament is cross-play. PC-gamers kunnen dus knokken tegen gamers op telefoon of tablet, of ieder andere denkbare combinatie.

Gratis?

De fysieke Tekken Card Tournament-kaarten zijn momenteel nog niet te koop. Die komen pas deze zomer, dus laten we ons focussen op de game met de virtuele kaarten die je gratis kunt downloaden voor je PC en apparaten die draaien op iOS en Android.

Om meteen maar door de zure gratis/niet-gratis appel heen te bijten: door te knokken met de Tekken fighters verdien je punten. Met die punten kun je nieuwe kaarten kopen of, je raadt het al, je koopt die punten met echt geld als je vindt dat het op de gewone manier te lang duurt.

"Je moet of heel veel grinden óf betalen, en dat is behoorlijk verneukeratief."

De gameplay zelf heeft natuurlijk weinig met die van een fightinggame te maken maar lijkt in alles op een spel als Magic the Gathering. Iedere kaart die je inzet, resulteert in een harde klap of trap, en daar kan de tegenpartij weer op reageren door een blockmove kaart te trekken, zijn of haar aanval van extra schade te voorzien of de klap te incasseren en een volgende kaart te trekken, hopend op betere mogelijkheden in de volgende beurt.

De factor geluk is, zoals in vrijwel alle kaartspellen, groot - je weet immers nooit wat voor kaarten je trekt. Maar jouw keuze bij het uitspelen van je kaarten kan wel bepalend zijn voor winst of verlies.

Uit balans

De balans is op dit moment nog behoorlijk zoek en te vaak kun je slechts hopen dat de uitkomst gunstig voor je uitpakt.

Probleem is vooral dat je weliswaar kaarten verdient, maar die zijn vaker niet dan wel geschikt voor het personage dat jij aan het begin gekozen hebt. Het duurt zelfs zo lang voordat je een beetje een goed deck hebt opgebouwd dat je bijna geneigd bent dan maar je portemonee te trekken. Je kunt ingame kaarten ook wel ingame verkopen voor ingame credits, maar dat schiet allemaal ook niet op. Het betekent dus: óf heel veel grinden óf betalen, en dat is behoorlijk verneukeratief.



Als ik tegen Lili moest, zou ik ook effe van de kaart zijn. NamcoBandai

WAAR ZIJN DE ECHTE KAARTEN?

Het is een beetje gek dat Namco Bandai deze game nu al op de markt brengt, zonder de fysieke ondersteunende kaarten. Dat had volgens mij de totale ervaring completer gemaakt. De fysieke booster kaarten hebben QR-codes, die gescand kunnen worden. Dat levert niet alleen leuke augmented trucjes op (de bekende Tekken personages komen virtueel tot leven op je telefoonscherm) maar je kunt op die manier ook je arsenaal vechtersbazen en moves ingame uitbreiden. Daarnaast heb je de mogelijkheid om alleen met de fysieke kaarten te spelen, ouderwets, zonder tussenkomst van een PC, smartphone of tablet, tegen iemand anders met een deck.

SCORE 60

Voor gamers die into cardgames zijn, zijn er simpelweg betere opties. De Tekken-fans raad ik aan nog effe te wachten tot de fysieke kaarten er zijn én de balans wat beter is.

JAN



Je kunt hier heel wat uurtjes in stoppen maar de balans is op dit moment nog niet okay.

15+ UREN



BASICS
CARDGAME
IOS / ANDROID / PC
NAMCO BANDAI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

TOP TIEN BELACHELIJKE WAPENS

In de loop der jaren zijn we in games heel wat wapens tegengekomen waar we hardop om moesten lachen. Neem de Big Fucking Gun uit Doom die groene ballen der vernietiging afschoot, of de levende ammunitie in Stranger's Wrath... Er zijn er teveel om op te noemen, maar Samuel heeft de tien meest belachelijke voor je gevonden.

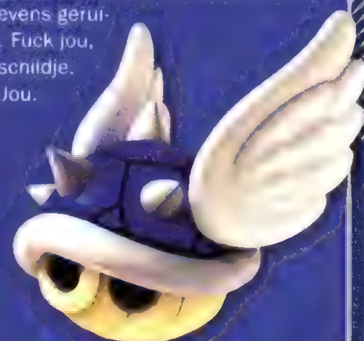
1 THE CEREBRAL BORE (TUROK-REEKS)

Het eerste belachelijke wapen waar onze monden van openvielen. Het schoot een boor af met haken, die zich vervolgens op de schedel van de vijand hechtten, om hun hersens eruit te zuigen en, uiteindelijk, te ontploffen. Zelfs in 2013 krijgen we er nog een "Hell yeah!"-gevoel van.



2 HET BLAUWE NAZI SCHILD DES DOODS EN ANDERE NARE DINGEN (MARIO KART-REEKS)

Nee. Oh, nee. Niet dat ding. Niet dat blauwe kloteschildje. Dat ding moet dood. Nachtmerries hebben we ervan gekregen. Dat ding heeft relaties vernietigd, levens geruïneerd. Fuck jou, stom schildje. Fuck. Jou.



3 THE LAND SHARK GUN (ARMED & DANGEROUS)

Dit ding schiet haaien af die zich onder de grond een weg naar vijanden toe banen, en ze vervolgens opeten alsof ze in de climax van een Jaws-film zitten. Het slaat helemaal nergens op, maar lieve help, wat is 't hilarisch.



4 MR. TOOTS (RED FACTION: ARMAGEDDON)

Red Faction: Armageddon is best een serieuze game. Hetgeen verklaart waarom het sterkste wapen een kleine eenhoorn is uit wiens anus dodelijke, regenboogkleurige laserstralen komen.



5 RYNO V (RATCHET & CLANK: A CRACK IN TIME / PS ALL STARS: BATTLE ROYALE)

Deze minigun schiet niet alleen een regen van kogels af, maar ook raketten. Als iets ab-so-luut dood moet, kies dan de RYNO V. Saillant detail: zodra je met dit ding begint te schieten, hoor je de 1812 Overture van Tchaikovsky. Glorieus.



6 DE BANAAN (WORMS-REEKS)

Worms bevat meer gekke wapens dan wij ooit blote borsten hebben gezien, maar de Banaan vinden we toch het ergst. Ze ontploffen [illegible] en laten gigantische [illegible] achter. En dat is gewoon niet aanvaardbaar! Bananen zijn immers heerlijk en je gaat er [illegible] van poepen.



7 NEVAN (DEVIL MAY CRY 3)



Het is een elektrische gitaar. Althans: technisch is het een demo-[illegible], maar Dante doodt er vijanden mee door er allerlei riffs op te spelen. Iets zegt ons dat hij dan een Nickelback-nummer speelt, want godallemachtig, dat geluid is dodelijk.

8 THE MOLLUSK LAUNCHER (SAINTS ROW: THE THIRD)

Saints Row: The Third is een game waarin je mensen dood kunt slaan met een gigantische paarse dildo, dus geloof ons als we zeggen dat The Mollusk Launcher belachelijk is: hij schiet roze octopussen af die hun slachtoffers mentaal overnemen.



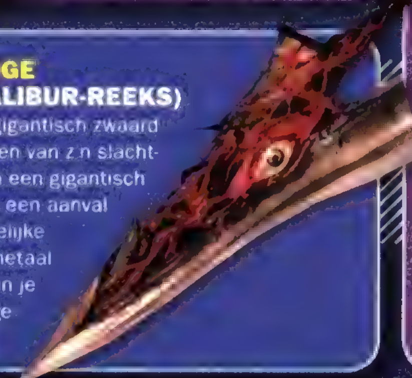


9 THE BLITZKRIEG (DEAD RISING 2)

Combineer een rolstoel met machinegeweren en je hebt The Blitzkrieg: een wapen dat niet alleen uiterst effectief is, maar ook nog eens een middelvinger opsteekt naar gehandicapte mensen. En je weet: onsmakelijke grappen zijn de beste.

10 SOUL EDGE (SOULCALIBUR-REEKS)

Het is een gigantisch zwaard dat leeft, de zielen van z'n slachtoffers opzuigt én een gigantisch oog bevat. Als je een aanval van deze belachelijke homp vlees en metaal dus overleeft, kun je nog altijd dood gestaard worden.



PULARIA

Er kwam afgelopen maand weer een berg prullaria binnen op de redactie. Aardige jongens als we zijn, laten we daar zonder problemen onze vakkundige mening op los, ook als je er niet om gevraagd hebt.

GALAXY S4

SAMSUNG

WACHTRIJEN ZOALS WE EIGENLIJK ALLEEN GEWEND ZIJN BIJ DE LANCERING VAN APPLE PRODUCTEN TONEN AAN DAT SAMSUNG LEKKER BEZIG IS OP TELEFOONGEBIED. NA DE SUPER SUCCESVOLLE GALAXY S3 IS HET NU DE BEURT AAN DE S4 DIE ONS NET ZO HARD ACHTEROVER DEED SLAAN.

De S4 is ietsjes vierkanter, maar de afmetingen zijn verder nagenoeg gelijk aan die van z'n voorganger. Des te knapper is het van Samsung dat ze ruimte hebben weten te creëren voor een betere en grotere accu; het grootste probleem van smartphones wordt hiermee deels verzacht.
Een andere prachtprestatie is dat het scherm van 4,8 inch naar 5 inch is gegaan. Dit lijkt de standaard te worden voor de nieuwe generatie smartphones. Het schitterende Super Amoled scherm is het meest geavanceerde dat er is en kent een pixeldichtheid van 441 pixels per inch. Dat is een stuk beter dan bijvoorbeeld de iPhone 5, waar we toch ook al erg blij van werden.
Een razendsnelle processor met 3GB RAM geheugen, een 13 megapixel camera en de mogelijkheid tot uitbreiden van het geheugen via Micro SD maken dit de beste Android (4.2.2) telefoon die er op dit moment op de markt is.
Waar we minder enthousiast van werden, is de nieuwe gimmick waarbij je met je ogen een pagina naar beneden of naar boven kunt laten scrollen. De S4 registreert weliswaar waar je ogen zich bevinden, maar het werkt alles behalve optimaal, waardoor je vaak als een achterlijke gladiool naar je telefoon aan het seinen bent. Tenzij je solliciteert naar een plekje in het gesticht, moet je dit vooral niet doen op plekken waar ook andere mensen aanwezig zijn.
Jammer vinden we nog steeds dat Samsung vast blijft houden aan het gebruik van een plastic behuizing, waardoor het apparaat wat cheap aan kan voelen, want cheap is ie dus (in alle opzichten) niet.



700 EURO ★★★★



EAR FORCE XP510

TURTLE BEACH

HET WAS GENIETEN GEBLAZEN TOEN DE EAR FORCE XP510 VAN TURTLE BEACH DE REDACTIE ENTERDE.

Deze draadloze 7.1 surround high end gaming headset heeft een akelig hoog prijskaartje, maar daarvoor krijg je wel zo'n beetje het beste wat je kan wensen op headset gebied.
Met een volle oplaadbare batterij kun je tot vijftien uur gamen. Gelukkig kun je 'm al ladend (via een lange, bijgeleverde USB-kabel) ook gebruiken, mocht je een sessie langer dan vijftien uur hebben en besluiten je behoefte tot slaap en rust te negeren.
De 510 heeft alles wat de 500 serie ook heeft, maar kan daarnaast eveneens als bluetooth headset fungeren. Zo kun je tijdens het gamen je muziek streamen vanaf je mobiel, of zelfs telefoongesprekken voeren met je moeder terwijl je gasten afschiet in Call of Duty.
De XP510 is ontwikkeld voor de Xbox 360, maar is ook te gebruiken voor de PS3. Wil je de speciaal voor de PS3 ontworpen versie, dan moet je de PX51 hebben!



290 EURO ★★★★



G400S

LOGITECH

VRAAG JE AAN EEN GAMER WAT DE BESTE MUIS OOIT GEMAAKT IS, DAN KRIJG JE VRIJWEL ZEKER HET ANTWOORD: DE LOGITECH MX518. HET ERNSTIGE FEIT DAT DEZE NIET MEER GEFABRICEERD WORDT, LAAT EEN GROTE LEEGTE ACHTER.

Gelukkig is die geweldige Logitech muis in de loop der jaren gereïncarneerd in de vorm van de Logitech G5 en later de G400. We hebben het over vrijwel dezelfde muis, maar dan met een ander naampie, wat betere specs, maar gelukkig nog wel dezelfde, nagenoeg perfecte, shape.
Afgelopen maand kregen we van Logitech de G400S binnen. Deze muis kan 4000 dpi aan, wat eigenlijk betekent dat ie onmenselijk nauwkeurig is. Je kunt dit on the fly veranderen trouwens.
Buiten het feit dat ie een ander kleurtje heeft, gaat ie twintig miljoen clicks mee of 250 kilometer aan muisaanwijzer verslepingen. Het allerbelangrijkste is vooral dat dit de beste muis is voor alle rechtshandigen omdat ie zo lekker in de handpalm past. Het lijkt bijna alsof ie ervoor gemaakt is!



60 EURO ★★★★★




MIKE BREWER HANDELT ZICH EEN WEG
VAN BARREL TOT BOLIDE
10
NIEUW
WHEELER DEALERS:
TRADING UP
MET: MIKE BREWER
VANAF DINSDAG 28 MEI OM 21:00 UUR
Discovery
CHANNEL
DISCOVERYCHANNEL.NL

QUIZT JE DAT?







DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 Wat kocht Jurjen in Laguna Beach?
- A) Een zwembroek
- B) Een koi karper voor in z'n tuinvijver in Assen
- C) Een zwaar verzilverde neushaartrimmer met afstandsbediening

2 Wat is volgens Jan een wezenlijk onderdeel van de Japanse levensstijl?
- A) Het eten van Miso soep
- B) Koi karper-slingeren
- C) Op zondagochtend neuken in een stadspark met een raar hoedje op

3 Waardoor werd voor JJ de FIFA 14-trip een nachtmerrie?
- A) Er lag een aangevreten koi karper in het Sims-toilet
- B) De game was niet speelbaar
- C) In de opstelling van Ajax stond de naam van Frank de Boerrichter

4 Wat zag Ward vanaf z'n dakterras in LA?
- A) Zonnende dames met grote tieten
- B) Parende koi karpers in het hotelzwembad
- C) Een drive-by shooting vanaf een bierfiets

5 Wat schokte de fans van Metal Gear?
- A) Solid Snake gebruikt in deel 5 koi karpers als levend aas bij het vissen
- B) De stem van Solid Snake wordt door een ander gedaan
- C) Kojima noemde de ren-animatie van Snake: 'een travestiet op naaldhakken op een grindpad met tegenwind'

6 Wat zingen de zombies op Dead Island?
- A) Drie vingers in de lucht, kom op, kom op
- B) Ik bouw een joint met m'n blote handen
- C) De W van koi karper waar we niet voor wijken

DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP EEN HORI ARCADESTICK

Deze arcadestick ter waarde van 140 euro scoorde vorige maand nog vier sterren in PU!

Knoppenkoningen, sla je slag, en geef ook effe aan of je de Xbox- of de PS3-versie zou willen winnen!

Ook IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Op deze pagina's pakken we toch nog mooi effe vier recente games mee die in het reguliere review gedeelte van dit nummer niet aan bod kwamen.

1 SOUL SACRIFICE

PS VITA

De prijsdaling van de PS Vita en de release van Soul Sacrifice hebben er in Japan voor gezorgd dat de handheld ineens als vers gesneden sushi over de toonbank vliegt. Is Soul Sacrifice ook de redding voor de PS Vita in Europa?

Soul Sacrifice is het best te omschrijven als een action adventure met RPG-invloeden en een vleugje Monster Hunter.

Je begint de game als gevangene, en in je cel ligt een luguber boek dat kan praten. Via het boek kun je quests aannemen die variëren van 'sloop alle vijanden' tot 'vind een bepaald item', maar de vetste quests bestaan uit het afmaken van eindbazen; alleen al het design van die ranzige gedrochten is op z'n minst schokkend te noemen.

Je beschikt over een shitload attacks die je kunt upgraden en na elke quest zal je nieuwe aanvallen vinden. Dat maakt de actie enerzijds afwisselend, maar het zijn er aan de andere kant zoveel dat je af en toe van gekkigheid niet weet welke je moet gebruiken. Daarnaast werkt de camera niet altijd even lekker mee en is de duistere setting en de vreemde Japanse humor zeker niet voor iedereen geschikt.

Nee, zo'n succes als in Japan zal het hier niet worden.



FLORIAN — SCORE 78

Soul Sacrifice is niet de game die de PS Vita hier in Europa gaat redden. Fans van vage en vreemde Japanse games gaan er echter wel plezier aan beleven en kunnen heel wat uurtjes stoppen in deze uitgebreide game.

LEGO CITY UNDERCOVER: THE CHASE BEGINS 2

3DS

Je zal maar een 3DS hebben en geen Wii U, dan moet je toch heel wat meesterwerkjes missen deze maanden. Zoals, eh... [geluid van tjirpende krekels] LEGO City Undercover. Gelukkig is er inmiddels wel een spin-off van die geweldige LEGO-GTA voor de 3DS verschenen. Hoewel, gelukkig...

In een overbekende stad vol pop-up passeer ik tergend langzaam vele gesloten deuren, en moet ik langgerekte, veel te makkelijke missies voltooien om dan eindelijk de kostuums van mijnwerker, dief en boer te krijgen die ik nodig heb om nog meer geestdodende missies te ontdekken. Het voelt als het klaren van een al eerder geklaard kutkarwei - in de regen.

Het verhaal is suffer, de verrassing is eraf, de filmverwijzingen ontbreken; ik ben klaar met LEGO City. Tot zover het subjectieve element. Nu even objectief. The Chase Begins biedt toegang tot zo'n beetje alles wat de Wii-versie zo cool maakt. Een open LEGO-stad waarin je elk voorbijrijdend voertuig kunt pikken, en veel verzameldingen en kostuums die je speciale krachten geven. Natuurlijk is het allemaal niet zo groots en meeslepend als in de Wii U-versie, maar dat is logisch. Dus heb je geen Wii U en ben je een LEGO-fan, dan is dit misschien wel leuk voor je.



JURJEN — SCORE 50

Na de Wii U-versie ben ik effe helemaal klaar met die LEGO City-shit, helemaal als het een verwaterde versie van (bijna) hetzelfde spel betreft. Misschien is dit wél iets voor iemand met alleen een 3DS, maar zo iemand kan beter voor Luigi of Fire Emblem gaan.

PC PS3 XBOX 360

STAR TREK 3



Vandaag in 'Nèt Niet Boeiend': Star Trek, een game die stikt in z'n middelmatigheid en daar ons mee lastigvalt! Nou ja, Wouter is vooral de lul, want die moet deze onzin spelen voor z'n werk.

De manier waarop Kirk en Spock samen een deur opendoen, is Star Trek in een notendop. Het ziet er ongemakkelijk, onhandig, stijf en een beetje sexy uit. En dat laatste bedoel ik op een negatieve manier, want niemand wil twee gasten in een huidstrakke, latex pyjama tegen elkaar aan zien schurken als bronstige turners. Zelfs vrouwen niet.
Star Trek is een third-person shooter die best hard z'n best lijkt te doen om stoer en filmisch te zijn, maar daar stijlloos in faalt. Een legio aan bugs, muziek die blijft doorpompen in een constante stroom en daarom behoorlijk op de zenuwen begint te werken, gaapteksten inclusief kutgrappen, lelijke animaties en een vloedgolf aan game-clichés; het weet nog geen twee minuten m'n aandacht vast te houden.
Het enige voordeel van Star Trek is het feit dat de originele stemacteurs de teksten ingesproken hebben, maar aan de andere kant is dat natuurlijk weer een schandalig misbruik van talent. Okay, een tweede voordeel: ik heb nu wel nóg meer zin in Star Trek Into Darkness gekregen!



Twee mannen afkomstig van twee verschillende werelden, geconfronteerd met problemen die je alleen met z'n tweeën op kunt lossen... die helaas niet langer dan twee minuten weten te boeien. Ik zou hier nog geen twee cent voor over hebben!

SCORE 36

WOUTER

PS3 XBOX 360

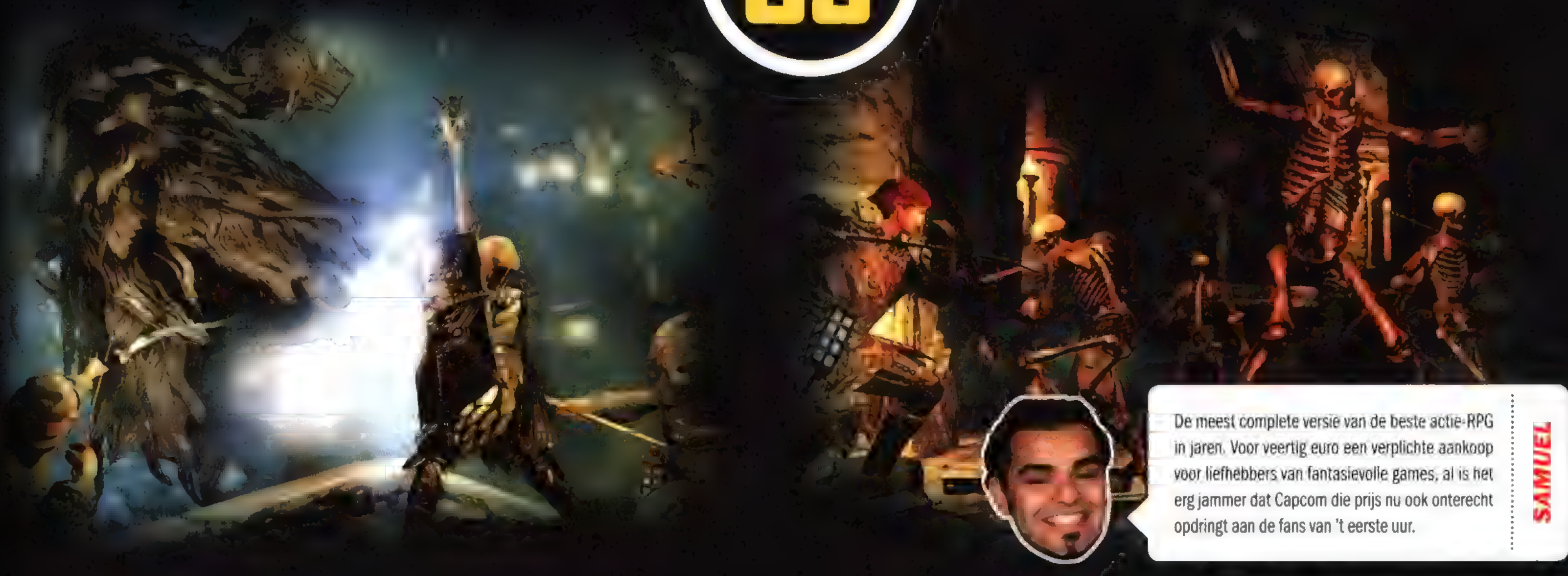
HOOGSTE SCORE

4 DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

Dragon's Dogma was zonder twijfel mijn verrassing van vorig jaar. Het was een Westerse RPG, maar met een Japanse fundering; het was Dark Souls meets Monster Hunter meets Devil May Cry. Wat wil een avonturier nou nog meer?

Dragon's Dogma was de actie-RPG die alles bevatte waar ik naar verlangde: een gigantische en prachtige fantasiewereld, een groot scala aan vervaarlijke mythologische monsters die dood moesten en strakke, diepgaande gameplay die mij complete controle gaf over mijn legendarische held.
Nu is de game opnieuw uitgebracht voor een budgetprijs met de subtitel Dark Arisen, inclusief nieuwe content zoals een fast travel-optie en een nieuw, gigantisch en bikkelhard gebied genaamd Bitterblack Island. (Oh, en de pawns praten eindelijk minder!) Je krijgt dus achterlijk veel game voor maar veertig euro, zowel kwalitatief als kwantitatief. Wel doet Bitterblack Island iets te veel denken aan Dark Souls, en dat terwijl de hoofdqueeste überhaupt al iets te veel inspiratie had 'geleend' van From Software's paradepaardje.
Deze uitbreiding heeft me doen realiseren dat Dragon's Dogma iets meer een eigen smoel nodig heeft, wil het perfectie bereiken en gezond kunnen groeien als franchise. En waarom kunnen gamers die het origineel bezitten de Dark Arisen-toevoegingen niet gewoon downloaden voor een kleiner bedrag? Beetje jammer, maar goed, het blijft een videogame van jewelste!

SCORE 89





De meest complete versie van de beste actie-RPG in jaren. Voor veertig euro een verplichte aankoop voor liefhebbers van fantasievolle games, al is het erg jammer dat Capcom die prijs nu ook onterecht opdringt aan de fans van 't eerste uur.

SAMUEL

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

MOTOCROSS MADNESS

SCORE





800 MS POINTS

1-8 SPELERS



Herinneren jullie je Midtown Madness en Motocross Madness van Microsoft nog? Dat waren nog eens tijden.
Motocross Madness was oorspronkelijk overigens een stuk serieuzer dan zijn grote auto-broer, maar voor deze wederopstanding kiest Microsoft duidelijk voor de arcade aanpak. En de nadruk op zwaartekracht, gekke parkoersen, tricks en power-ups betaalt zich absoluut uit. Met maar zes bikes en negen tracks in IJsland, Egypte en Australië lijkt het op papier alsof je hier snel mee uitgespeeld bent, maar niets is minder waar. Er zijn drie modi (race, time-trial en trick) en er valt van alles en nog wat te unlocken en te customizen. Leuk!

XBLA

BATTLEBLOCK THEATER

SCORE





1200 MS POINTS

1-4 SPELERS



De nieuwe game van ontwikkelaar The Behemoth (Alien Hominid, Castle Crashers) heeft goed gekeken naar Super Meat Boy. Gelukkig geeft deze indie-ontwikkelaar een eigen draai aan die gameplay middels haar herkenbare eenvoudige grafische stijl en absurdistische verhaallijntjes.
In deze 2D platformer dien je op te passen voor verschillende gevaarlijke blokken die jou allemaal op hun eigen manier trachten te dwarsbomen. Ondertussen moet je vijanden verslaan en diamanten verzamelen om je vrienden te redden. Dat kan trouwens ook in co-op en dat werkt puik.
Helemaal hilarisch is de chaotische multiplayer voor vier spelers waar je met en tegen elkaar los mag in maffe partygames.

XBLA

RRBBYY

SCORE





€ 0,89

1 SPELER



Het is het Ikaruga concept: absorbeer vijandelijke projectielen door in dezelfde kleur te veranderen. Een bekend concept, maar niet in de achterlijk grote wereld van de mobiele games. RRBBYY krijgt daarom alleen al punten voor 't feit dat het vernieuwend aanvoelt in een zee van klonen en wannabes, al is het echt een iOS-game in hart en nieren vanwege z'n eenvoudige besturing.
Wie echter denkt dat dit simpele gameplay-concept daarmee snel verveelt, heeft het verkeerd: de power-ups en veranderende aanvalspatronen maken dit spelletje verslavend en al heel snel uitdagend. Heerlijk spelletje dus! Vooral op tablets, waar de gameplay letterlijk grootser op wordt.

iOS

HARMOKNIGHT

SCORE



€ 14,99

① SPELER

Bij Game Freak maken ze Pokémon-spellen. Al zeventien jaar lang, de een na de ander.
Zo eens in de vijf jaar maakt Game Freak eens wat anders. Zoals HarmoKnight, een ritmische platformer waarin je op de maat van de muziek moet springen, slaan, schieten en glijden. Simpel vermaak met een hoog tempo. Iets heel anders dan Pokémon dus, maar net zo goed gemaakt.
Helaas is de prijs van 15 euro veel te hoog voor de beperkte opzet en korte duur van het spel. Wat deze release vrij nutteloos maakt. Behalve voor de ontwikkelaars van Game Freak natuurlijk - die hadden wel een Poké-pauze verdiend.

3DS

GUACAMELEE!

SCORE



€ 12,99 / € 10,39 (PS+)

①-② SPELERS

En de Metroidvania van de maand heet: Guacamelee! Een spel met de structuur van Super Metroid, een kip als morph-ball en de dorpjes uit Castlevania 2.
Voor een Sony-spel zijn er opmerkelijk veel verwijzingen naar Nintendo-games - zo zitten de permanente power-ups in Chozobeelden en wordt er zelfs gegrapt over een prinses 'die in een ander kasteel zit'.
De twee sterkste punten van Guacamelee zitten echter al in de eigenwijze titel opgesloten, namelijk: het heerlijke Mexicaanse sausje dat over het geheel is gegoten en het interessante vechtsysteem. Het totaal is beter dan de laatste Metroid of Castlevania.

PS3 / VITA

EVOLAND

SCORE



€ 9,99

① SPELER

Evoland is een mengsel van Zelda en Final Fantasy. Wélke Zelda en Final Fantasy, hoor je dan te vragen. Het antwoord is: diverse.
Het spel begint als een zwart-witte Game Boy-Zelda. In schatkisten vind je niet alleen je zwaard, maar ook 'Basic Scrolling' en 'Sound FX', elementen die het spel meteen verrijken. Een eindje verderop vind je een beperkt kleurenpalet, turn-based fighting, 3D-graphics, enzovoort, totdat je uiteindelijk door een soort Diablo loopt.
Vanwege een gebrek aan uitdaging, evenwicht en speelduur wordt Evoland nooit een spel dat op eigen benen kan staan, maar als liefdevol samengestelde geschiedenisles is dit best iets bijzonders.

PC / MAC

TERRARIA

SCORE



1200 MS POINTS

①-⑧ SPELERS

De term Snaaigame past niet bij Terraria; dit is namelijk een enorm grote game (+/- 50 uur) waarin je je echt moet vastbijten voordat het leuk begint te worden.
Met zijn willekeurig samengestelde omgevingen en spannende afdalingen heeft het wel wat van Spelunky, maar je kunt Terraria nog het best beschouwen als een 2D-Minecraft. Je graaft tunnels om grondstoffen te verzamelen en daarmee bouw je een huis, of werktuigen die je werk (waaronder het killen van eindbazen) weer makkelijker maken.
Dat de mix van 2D-platformactie, verkenningstochten en craften uitstekend werkt, wisten PC-bezitters al, en nu kunnen Xbox-bezitters het ook beleven.

XBLA

PU 235 LIGT OP 25 JUNI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- BESTAAN WE BIJNA TWINTIG JAAR! MAAR NOG NIET HELEMAAL!
- GAAT ER IEMAND WATCH_DOGS BEKIJKEN, MAAR UIT VEILIGHEIDSOVERWEGINGEN VERTELLEN WE NIET WIE.
- SNEAKT JAN NAAR TORONTO VOOR EEN GEHEIMZINNIG ONDERDEEL VAN EEN GEVAARLIJKE GAME.
- GAAT WARD NAAR LOS ANGELES OM DAAR ZIJN NIEUWE ENGINE LIEFDE TE ONTMOETEN.
- ALS WE HET NIET VERGETEN, REVIEWEN WE REMEMBER ME.
- KRIJGT JAN EEN HARDE PLASSER VAN COMPANY OF HEROES 2.
- HEBBEN WE MEER INFORMATIE OVER DE NIEUWE XBOX!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

10 VOORNEMENS VOOR DE E3

1: De boxer droog houden als we de next-gen consoles voor het eerst aanraken. Geen boxer dragen is een optie.
2: Proberen deze keer de huurauto niet als rijdende afvalcontainer te gebruiken.
3: Geen dikke Amerikanen in hun gezicht uitlachen.
4: Trachten om toch minimaal één dag gezond te eten nu Ed niet meegaat.
5: Pleisters meenemen mocht Jan de hele E3 over Thief gaan lullen.
6: Wouter woensdag bij Bungie neerzetten en vrijdag weer ophalen. Dat laatste niet vergeten, anders is het zo lullig op Schiphol voor zijn vriendin.
7: Proberen ook iets anders over next-gen games te zeggen dan dat het er ongelofelijk wreed uitziet.
8: Ons niks aantrekken van de jetlag. Dat doet het ook niet van ons.
9: Geen kussenslopen uit de villa als zakdoek gebruiken.
10: Lekker in Albert Verlinde-stijl het Battlefield 4 vs Call of Duty-vuurtje opstoken.

INZICHT VAN DE MAAND

Bij het WK Call of Duty in LA kwamen we erachter dat je met gamen een miljoen kunt verdienen. En je hoeft er niet eens op tijd een stukje voor in te leveren of op je spelling te letten. Jan speelt opeens heel veel CoD.





POSEUR VAN DE MAAND JAN

'Waarom één geweer, als je er ook twee kunt nemen?' Kijk, dat is nou zo'n spontane inval die alleen een professionele poseur krijgt. Als goedwillend amateurtje kom je hier echt niet op. Voeg daar aan toe: de quasi-arrogante blik en de stand van de voeten die qua onderlinge hoek en afstand precies goed is, en je weet dat minstens tot de volgende troonswisseling niemand onze Jan als poseur van zijn troon zal kunnen stoten.



DUBBELGANGER VAN DE MAAND MAARTEN

Hij houdt z'n controller vast als een dwaas, trekt de smoel van een mega mafkees, draagt een spuuglelijk shirt... Eigenlijk hoef je het plaatje niet eens te zien om te weten over wie z'n dubbelganger we het hebben...

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:





YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



PESSIMIST VAN DE MAAND

Jullie weten wellicht dat JJ de dingen altijd van de sombere kant ziet. Zelfs van het vooruitzicht op twee nieuwe consoles straks op de E3 weet hij nog iets negatiefs te maken: "Dat betekent dus wel dat we daarna minimaal vijf jaar lang moeten wachten voordat we weer een dergelijk stuk hardware mogen begroeten. Moeten we vijf jaar lang weer alleen games checken."



KAMELEON VAN DE MAAND

Er zijn dagen dat Ward 's avonds de redactie verlaat, gedag zegt en we ons dán pas realiseren dat hij er de hele dag al was. Ward bezit namelijk het vermogen om volledig in z'n omgeving op te gaan.
Aanvankelijk had hij hier in LA ook nog een rood T-shirt aan, maar toen hij voor de derde keer geplet werd door een Amerikaan van boven de honderd kilo die bovenop 'm ging zitten, besloot hij zich toch maar zichtbaar te maken, en van kameleon in grijze muis te transformeren.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Zowaar een heel level van GTA V bekijken. Het moet niet gekker worden.

15% Eerst al onze rotzooi verhuizen, daarna alsnog de helft weggooien.

9% Constateren dat Dead Island: Riptide het gekke broertje van Far Cry 3 is.

10% Bij de Wild Star trip bedenken dat we daar ook wel eens last van hebben als we te heet eten.

7% Bedenken dat LOL ooit stond voor Laughing Out Loud.

8% 721 visa aanvragen om de VS in te komen. Tja, The Land of the Free hè...

11% Op WK CoD in LA ervaren dat er mensen zijn die CoD beter beheersen dan wij. Schokkend!

8% Lachen om Jan die graag naar de Ubisoft Indie-trip wilde, tot hij besefte dat het niet om een reis naar India ging.

13% De 3DS eindelijk tot bloei zien komen met de nieuwe Zelda. Zelfs JJ werd er warm van. Met de top-down view irriteert hij zich namelijk niet zo heel erg aan de maillot van Link.

10% Met de trips naar de nieuwe FIFA en PES de footie-war weer zien oplaaien. En rara, wie vond wat toffer?

TELEURSTELLING VAN DE MAAND

Waar wordt op dit moment het beste voetbal gespeeld? In Duitsland natuurlijk, en dus werd de nieuwe FIFA-game (nummer 14, wij verwachten een cover met Johan Cruijff) gepresenteerd bij onze oosterburen. Normaal gesproken hebben 'tzie germans' hun zaakjes uitstekend voor elkaar, maar hier was toch sprake van een voortijdige zaadlozing: leuk evenementje, maar de game was niet speelbaar! Tja, en dan is er natuurlijk geen bal aan, en ga je uit pure lamlendigheid maar een potje ... uuuh ... FIFA spelen.





CARNIVOOR VAN DE MAAND



'Je zal er maar naast zitten', dat zal het blondje op de foto ook wel gedacht hebben toen Ward met z'n bordje bij haar aan tafel schoof. Zagen we Ward eerder in deze PU al met een torenhoge hamburger in de weer, de grootste carnivoor van de redactie (favoriete uitspraak na het laten van een scheet: 'ik ruik uit m'n karbonaadje') kon ook tijdens het CoD Championship in Los Angeles z'n enthousiasme voor een eerlijk stuk vleesch niet verbergen. Maar, je kunt zeggen wat je wil, Ward denkt ook altijd aan de vitamientjes, en heeft toch maar mooi een bladje gescoord bij het slabuffet.



SUKKEL VAN DE MAAND JJ

Eindelijk kon JJ dan aan de slag met GRiD 2, de racegame waar hij al jaren naar uitkijkt. En dan moet hij op de dag van de speelsessie naar de fysiotherapeut én de tandarts! De fysio voelde die dag heel veel spanning in JJ's gespierde lijf en bij de tandarts kreeg ie uit ergernis z'n kaken nauwelijks van elkaar...

QUADJEMENOU!

Ter ere van Dead Island: Riptide werd in het zuiden des lands een middagje 'eventen' georganiseerd. Een van de onderdelen was het rondraggen met een quad, en geloof 't of niet, zowel Ward als Tjeerd belandden met hun beider voertuigen in het water.
Helaas hebben we geen beelden van de crash zelf, maar de beschamende aftocht van het natte tweetal op deze foto geeft een nieuwe dimensie aan het woord afdruipen.

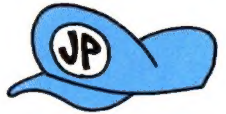


MULTIPLAY-MATCH VAN DE MAAND

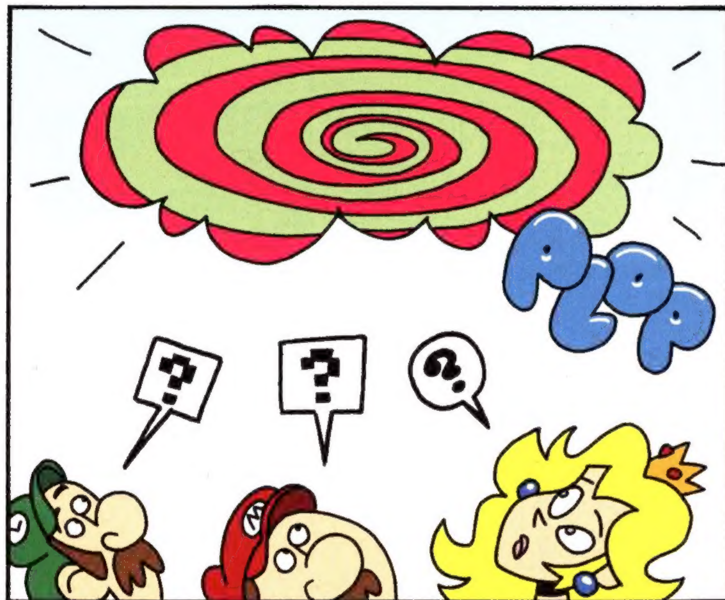
Jan en Jurjen zijn WordFeud fenomenen, want alleen zij zijn in staat het spel te spelen zonder bestaande woorden te gebruiken. Want woorden als 'geroesd', 'barbelen', 'kramers' en 'stuikend' kennen we niet, zelfs niet na zes bier.



FRAMEDROP


JP


AAAAHH! EINDELIJK VAKANTIE!
EVEN GEEN TOCHTIGE KASTELEN, MOORDLUSTIGE SCHILDPADDEN EN GORE RIOOLBUIZEN!


PLOP
?
?
?


FLOMP
EEEK!!


PRINSES PERZIK IS GEKIDNAPT!!
JE HEBT GELIJK!!


MAAR DAT ZAL MARIO EN LUIGI TWEE WEEKJES LEKKER AAN DE REET ROESTEN!
HELP